Ubi Soft
ENTERTAINMENT

GAME BOY COLOR
ゲームボーイカラー専用

罠にハマるか？ おもしろさにハマるか？

50 VS 1

ファンタジック・ヒーロー、レイマン。
彼を自由自在に操って、罠をクリアし、
約50種類のモンスターを打ち倒せ！

レイマン
ミスター・ダーク の 罠（わな）

COLOR 専用

ファンタジー・アクション・アドベンチャー
ゲームボーイ版【レイマン】

悪の化身ミスター・ダークが、妖精たちのパワーを奪い、世界を暗闇で包んでしまった。次々と変化する多彩なマップ、縦横無尽に襲いかかるモンスター、あちこちに潜んでいる罠。妖精を助け、マジックパワーを手に入れながら、急いでミスター・ダークを追いかけろ！

2000年3月発売予定　価格未定

- ゲーム・ボーイ・カラー専用
- 32Mb ROMカートリッジ

いそげ！ ラスト・ステージへ

きっと、ストーリーの楽しさにハマるはず。　※画面写真はすべて開発中のものです。

不思議な植物が生い茂るジャングル・ステージ

雲の中に楽器や音符が浮かぶスカイ・ステージ

切り立った岩山のロック・ステージ

奇妙な地下世界のミステリー・ステージ

一面暗闇の不気味な森のラスト・ステージ

次々と変化する多彩なステージ。これらは、ほんの一部にすぎない…。
キミはどこまでクリアできるかな？

ユービーアイ　ソフト株式会社　〒107-0062 東京都港区南青山6丁目11番1号 スリーエフ南青山ビル5F　ホームページアドレス　http://www.ubisoft.co.jp

ワザを極めよ！
タイトルも変わり新装刊！
MYCOM M
■実用ウラ技6824技
■ゲームカタログ4652本
完全掲載
広技苑
こうぎえん
日本最大のゲーム辞典
新装全面改訂版
プレイステーション2
プレイステーション
サターン
ドリームキャスト
ニンテンドウ64
ゲームボーイ
ワンダースワン
2000年春版
990円(税込)
990円(税込)
全国の書店でお買い求めください。
大好評発売中！
MYCOM
発行：(株)毎日コミュニケーションズ
TEL 03-3211-2568

2000 6 Jun.
最新情報満載号
VOL.45

発行所 株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集部 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
03(3230)3642

MONOLOG <表紙の言葉>

今月も「ゼルダの伝説 ムジュラの仮面」が、連続して表紙に登場です。この号が出た、6日後には発売されるわけですが、この表紙をつくっている時点では、まだ1ヶ月以上あります。待ち遠しい限りです。とにかく、ゼルダ発売を記念して(?)、3月号のポスターに続き「テレカ全員サービス」です。テレカのデザインは、今月号の表紙とほぼ同じ構図となっております。子どもリンクが、子どもエポナに乗って、颯爽と不思議な街を駆け抜けていくという、なかなか勇ましくって格好いいシーンをフューチャーしてみました。我ながら気に入っています。皆さんのご感想は、如何なものでしょうか？

表紙デザイン 斉藤 浩一

CONTENTS

総力特集

新作ソフト情報

攻略情報

連載企画

GAME INDEX

※一部のゲームタイトルは仮称です
●=N64 ●=64DD ●=GB

N64新作ソフト発売カレンダー

Calendar of New Release N64 Soft

General Outline

今月はこんなカンジ

今月の新作タイトルは2つ。カミングスーンは4タイトル

コンスタントにタイトルが発売されるものの、最近新作タイトルの発表が少なくなってきたN64。先日行われたゲームショウ2000春にも、展示されているN64ソフトは多くなかった。しかしながら、N64のゲームは「量より質」という傾向が強く、ひとつのソフトで長く遊べることを考えれば、これでよし、と言えなくもない。どちらにせよ、4月は、3月の年度末を過ぎたばかりなので、N64に限らずどのハードでもソフトの発売タイトルは減っている時期。来月のE3をきっかけに、新作発表があるかも？

Headline Calendar

ヘッドラインカレンダー

1 初登場にして発売日決定の『マリオテニス64』

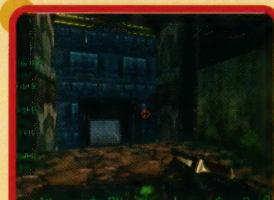
今月初登場した任天堂のスポーツゲーム『マリオテニス64』。『マリオゴルフ64』を開発したキャメロットが送る、マリオファミリー総出演のテニスゲームだ。おなじみの任天堂キャラが登場して、にぎやかで楽しいゲームになりそう！4人対戦もできるから、パーティゲーム的な楽しみ方もできそうだね。

2 ついに『ゼルダの伝説　ムジュラの仮面』が発売されるぞ！

発売まで1週間を切った『ムジュラ』。もう予約は済ませたかな？先月発売された『カービィ64』は、初期出荷数がそこそこあったのにも関わらず、やや入手困難な状況だったようだ。大人気シリーズの最新作だし、『時のオカリナ』でファンも増えているので、予約無しで発売日に手に入れるのはかなり困難かも。ゴールデンウィークに確実に遊びたければ、予約は絶対に必要だよね。

Coming Soon

3月21日～5月19日

井出洋介の麻雀塾
4月21日発売●5800円

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
4月27日発売●5800円/7800円

バスラッシュ
4月28日発売●7800円

実況パワフルプロ野球2000
4月29日発売予定●7800円

5月 月間カレンダー

64 N64　GB ゲームボーイ　SFC スーファミの発売日

日	曜	内容
1	(月)	第2次世界大戦でベルリンが陥落（1945年）
2	(火)	レオナルド・ダ・ヴィンチ没（1519年）
3	(水) 憲法記念日	日本国憲法施行（1947年）
4	(木) 国民の休日	講道館の開祖、嘉納治五郎没（1938年）
5	(金) こどもの日	国家総動員法が施行される（1937年）
6	(土)	英国で世界初の切手による郵便制度発足（1840年）
7	(日)	ドイツ無条件降伏（1945年）
8	(月)	豊臣家が滅亡する（1615年）
9	(火)	「ピーターパン」の作者バリが誕生（1860年）
10	(水)	二葉亭四迷が客死（1910年）
11	(木)	E3開催（於ロサンゼルス・13日まで）
12	(金)	「米よこせデモ」が起こる（1945年）
13	(土)	松平定信没（1829年）
14	(日)	大久保利通、凶刀に倒れる（1878年）
15	(月)	5・15事件（1932年）
16	(火)	詩人、北村透谷自殺（1895年）
17	(水)	後醍醐天皇が復位（1333年）
18	(木)	阿部定事件が起こる（1931年）
19	(金)	GB ゲームコンビニ21
20	(土)	64DREAM 7月号発売
21	(日)	リンドバーグが飛行機で大西洋横断（1927年）
22	(月)	孫文が日本亡命（1918年）
23	(火)	キリシタン大名の大友宗隣没（1578年）
24	(水)	明治政府が男女の混浴を禁止（1901年）
25	(木)	楠木正成らが湊川で討ち死にする（1338年）
26	(金)	64 ぬし釣り64-潮風にのってー GB おじゃる丸～月夜が池のたからもの～ GB タイトーメモリアル CHACE H.Q. GB タイトーメモリアル パズルボブル
27	(土)	GB チャージングカードGB ビックリマン2000
28	(日)	曽我兄弟が仇討ちをする（634年）
29	(月)	アッツ島の守備隊玉砕（1943年）
30	(火)	米国原子力潜水艦が横須賀へ寄港（1965年）
31	(水)	南アフリカ戦争終結（1902年）

N64ソフト発売カレンダー（4月13日現在）

NEW! …新しく発表されたタイトル。◆…タイトルや発売日、価格などに変更のあった項目。
♥ …発売日がめでたく確定したソフト。

左:紹介ページ 右:ソフトカタログ

発売時期		タイトル	ジャンル	発売元	発売日	価格	本誌掲載ページ（左）	本誌掲載ページ（右）
4月		井出洋介の麻雀塾	TAB	セタ	4月21日 ♥	5800円	43	-
		ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	ACT	任天堂	4月27日 ♥	5800円/7800円*	59	124
		バスラッシュ	SPT	ビスコ	4月28日 ♥	7800円	-	125
		実況パワフルプロ野球2000	SPT	コナミ	◆4月29日予定	7800円	32	125
5月		ぬし釣り64—潮風にのって—	ETC	ビクターインタラクティブソフトウェア	5月26日予定	6800円	40	125
7月	NEW!	マリオテニス64	SPT	任天堂	7月21日 ♥	6800円	10	125
夏		不思議のダンジョン 風来のシレン2〜鬼襲来！シレン城！〜	RPG	チュンソフト/任天堂	◆夏	未定	14	124
		スーパーマリオRPG2（仮）	RPG	任天堂	◆夏	6800円	-	124
		スーパーブラックバス64	SLG	スターフィッシュ	夏	6800円（予）	-	124
		がんばれニッポン！オリンピック2000	SPT	コナミ	夏予定	未定	-	125
	NEW!	ドラえもん3（仮）	ACT	エポック社	夏予定	未定	42	124
2000年		MOTHER 3 豚王の最期	RPG	任天堂	2000年	6800円	-	124
		パーフェクトダーク（仮）	SHT	任天堂	2000年	6800円	-	125
		エキサイトバイク64（仮）	RAC	任天堂	2000年	5800円	-	125
未定		コンカーズクエスト（仮）	ACT	任天堂	未定	未定	-	124
		スリッ駆　ラジッ駆	RAC	任天堂	未定	5800円	-	125
		パネルでポン64（仮）	PUZ	任天堂	未定	未定	-	125
		バイオハザード0	ADV	カプコン	未定	未定	26	124
		ウルトラベースボール実名版64	SPT	カルチャーブレーン	未定	未定	-	-
		WIPE OUT64	RAC	ココナッツジャパンエンタテイメント	未定	7980円	-	125
		レブ・リミット	RAC	開発/セタ	未定	未定	-	-
		ファイアーエムブレム64（仮）	SLG	任天堂	未定	未定	-	-
		フライトシミュレーター（仮）	SLG	ビデオシステム	未定	未定	-	-
		動物番長（仮）	ETC	開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト)	未定	未定	-	125

*『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』の価格は、ソフト単体：5800円、メモリー拡張パック同梱版：7800円

64DDソフト発売カレンダー（4月13日現在）

基本的に見方はN64ソフト発売カレンダーと同じ。
★…ランドネットの会員コース内容に含まれるソフト（価格は会費込み）

発売時期	タイトル	ジャンル	開発元	発売日	価格	本誌掲載ページ（左）	本誌掲載ページ（右）
4月	◆F-ZERO X EXPANSION KIT	RAC	開発/任天堂	4月予定	★	114	-
5月	日本プロゴルフツアー64	SPT	メディアファクトリー	◆5月上旬予定	◆3500円	115	-
	巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合	SHT?	開発/ド解線 Param派	◆5月下旬予定	◆3333円	113	-
6月	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ	ETC	開発/任天堂	6月	★	-	-
未定	現代大戦略 Ultimate War	SLG	開発/セタ	未定	未定	-	-
	井出洋介の麻雀塾	TAB	開発/セタ	未定	未定	-	-
	DT DD版（仮）	ETC	開発/ゲームスタジオ（マリーガルプロジェクト）	未定	未定	-	-
	ウォール街（仮）	SLG	未定	未定	未定	-	-
	DDシーケンサー（仮）	ETC	未定	未定	未定	-	-
	サウンドメーカー（仮）	ETC	未定	未定	未定	-	-
	デザエモンDD（仮）	ETC	未定	未定	未定	-	-

はみだしカレンダー

『ちゃんばらファイター』は、開発を進めていたボトムアップが倒産したため、残念ながら発売予定から削除しました

読者が選ぶN64ドリームランキング

N64 DOKI DOKI DREAM RANKING

読者が選ぶ期待の新作TOP20

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	4411	1(→)	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	●任天堂 ●ACT ●4月27日
2	3099	2(→)	星のカービィ64	●任天堂 ●ACT ●発売中
3	1662	7(↑)	不思議のダンジョン風来のシレン2 ～鬼襲来！シレン城！～	●チュンソフト／任天堂 ●RPG ●夏
4	1465	4(→)	MOTHER3 豚王の最期	●任天堂 ●RPG ●2000年
5	1389	3(↓)	スーパーマリオRPG2（仮）	●任天堂 ●RPG ●夏
6	1090	6(→)	実況パワフルプロ野球2000	●コナミ ●SPT ●4月29日予定
7	977	5(↓)	バイオハザード 0	●カプコン ●ADV ●未定
8	487	8(→)	パーフェクトダーク（仮）	●任天堂 ●SHT ●2000年
9	346	9(→)	ファイアーエムブレム64（仮）	●任天堂 ●SLG ●未定
10	278	12(↑)	F-ZERO X EXPANTION KIT	●任天堂 ●RAC ●4月配布予定
11	246	10(↓)	糸井重里のバス釣りNO.1 決定版！	●任天堂●SPT●発売中
12	219	13(↑)	パネルでポン64（仮）	●任天堂●PUZ●未定
13	204	11(↓)	マリオアーティストポリゴンスタジオ	●開発／任天堂●ETC●6月
14	162	17(↑)	巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合	●開発／ド解線Param派●SHT?●5月下旬予定
15	160	初	ぬし釣り64ー潮風にのってー	●ビクターインタラクティブソフトウェア●ETC●5月26日予定
16	157	15(↓)	スリッ駆 ラジッ駆	●任天堂●RAC●未定
17	141	14(↓)	ガントレットレジェンド	●エポック社●ACT●発売中
18	100	19(↑)	忍たま乱太郎64 ゲームギャラリー	●カルチャーブレーン●PUZ●発売中
19	86	初	大刀～ダイカタナ～	●ケムコ●SHT●発売中
20	85	16(↓)	ウォール街（仮）	●開発／？●SLG●未定

PTは読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、初は初ランクイン、ーは前回20位圏外のタイトル。集計期間…2月22日～3月7日。新作の期待度アンケートのため、この期間に発売済みとなるソフトは含まれません。

今月のお言葉 ▶ 人気シリーズ『風来のシレン2』が3位に急浮上！

上位のタイトルは不動の感があったけど、なんと『風来のシレン2』が急浮上！ベスト3の牙城にみごとくい込んだぞ。『不思議のダンジョン』シリーズの人気もさることながら、確実に新着情報が届いていることが、人気獲得の理由になったんだろうね。同じPRGというジャンルでも、待てど暮らせど情報の出てこない『MOTHER 3』や、最近になってやっと発売が見えてきた『マリオRPG2』。今後、票をのばすのはどれかな？

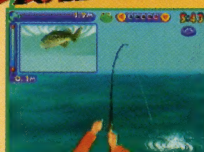
◆遊ぶたびにダンジョンが変化して、何度でも遊べるのが大きな特徴。独特の世界を持ったシリーズだ

コレが売れてるN64ソフトTOP10

オリコン調べ（oricon.co.jp）／3月6日～4月9日

順位	PT	前号順位	タイトル	発売日
1	32,972	―	星のカービィ 64	00/3/24
2	3,257	2(→)	マリオパーティ 2	99/12/17
3	3,104	1(↓)	ドンキーコング64	99/12/10
4	2,461	4(→)	ニンテンドウオールスター！大乱闘スマッシュブラザーズ	99/1/21
5	1,827	―	糸井重里のバス釣りNo.1 決定版！	00/3/31
6	1,476	3(↓)	カスタムロボ	99/12/8
7	831	7(→)	ゴールデンアイ 007	97/8/23
8	307	―	ガントレット レジェンド	00/4/7
9	269	5(↓)	爆ボンバーマン2	99/12/3
10	―	―	マリオカート64	96/12/14

※ポイント数は売り上げ結果をもとに換算。売り上げ状況の目安にして下さい

PICK UP! 糸井重里のバス釣りNO.1 決定版！

釣りゲーム、というよりは、釣りシミュレータに近い。実戦に近い分、実際に釣りがうまい人ほどよく釣れるのだ。釣りの勉強にもなるソフトだぞ。

NP書き換えランキング

任天堂ホームページ（nintendo.co.jp）より

3月のニンテンドウパワーSFC書き換えTOP10

順位	タイトル	メーカー名
1	ファイアーエムブレム トラキア776	任天堂
2	スーパーマリオコレクション	任天堂
3	スーパーマリオワールド	任天堂
4	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	任天堂
5	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	チュンソフト
6	ドカポン3・2・1～嵐を呼ぶ友情～	アスミック
7	MOTHER2 ギーグの逆襲	任天堂
8	ピクロスNP Vol.6	任天堂
9	カービィボウル	任天堂
10	スーパーボンバーマン3	ハドソン

3月のニンテンドウパワーGB書き換えTOP10

順位	タイトル	メーカー名
1	スーパーマリオブラザーズデラックス	任天堂
2	星のカービィ2	任天堂
3	星のカービィ	任天堂
4	ゼルダの伝説DX	任天堂
5	メトロイド2	任天堂
6	ボンバーマンGB3	ハドソン
7	メダロット（カブトバージョン）	イマジニア
8	スーパー桃太郎電鉄2	ハドソン
9	ドラゴンスレイヤー外伝 眠りの王冠	エポック社
10	スーパーマリオランド	任天堂

これが売れてるGBソフト

オリコン調べ（oricon.co.jp）／実質集計期間3月6日～4月9日

順位	PT	タイトル	発売日
1	12,041	ワリオランド3 ♪不思議なオルゴール♪	00/3/21
2	9,234	パワプロクンポケット 2	00/3/30
3	8,711	ポケットモンスター（銀）	99/11/21
4	7,992	ポケットモンスター（金）	99/11/21
5	5,155	筋肉番付GB ～挑戦者はキミだ！～	99/11/25
6	4,242	ハムスターパラダイス2（ちゅー）	00/3/17
7	4,074	RPGツクールGB	00/3/17
8	3,354	トレード&バトル カードヒーロー	00/2/21
9	3,048	ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング	00/1/28
10	2,251	名探偵コナン からくり寺院殺人事件	00/2/25

※ポイント数は売り上げ結果をもとに換算。売り上げ状況の目安にして下さい

PICK UP!

ドンキーコングGB ディンキーコング&ディクシーコング

『ドンキーコング64』のレア社が開発した、全方向スクロール型のアクション。なつかしい感じのするゲームだ。ゲームボーイカラー専用なので注意してね。

N64買うとしたら何色？

4月号読者アンケートより

N64買う、またはもらうとしたら何色？

順位	PT	カラー
1	692	クリアブルー
2	528	ミッドナイトブルー
3	364	ブラック
4	356	クリアブラック
5	236	ゴールド
6	208	ミルキーグレー&ホワイト
7	188	クリアオレンジ&ブラック
8	184	クリアレッド
9	68	特になし

1位に輝いたのはクールな色のクリアブルー。透明感のある半透明タイプのデザインだね。左の写真のクリアレッドは最下位でした。意外にも、普通の「ブラック」という答えが多かったのは、ノーマルなタイプが一番ってなのかな？ 今後も限定カラーは発売されそうだよね。

Nintendoオールスター！好きなキャラランキングTOP20

4月号読者アンケートより

順位	PT	キャラクター名
1	1605	リンク
2	1122	マリオ
3	1026	カービィ
4	396	ピカチュウ
5	354	ルイージ
6	258	ヨッシー
7	255	ネス
8	183	フォックス
9	165	クッパ
10	156	ドンキー
11	129	サムス・アラン
12	120	キャプテン・ファルコン
13	93	ゼルダ姫
14	90	どせいさん
15	84	ルギア
16	81	クリボー
17	75	ワリオ
18	69	キノピオ
19	93	ピチュー
20	57	ミュウ

『スマブラ』の影響力大!?

上位10位に注目！なんと、9位のクッパをのぞいて、全員が『スマブラ』出演キャラなのだ。『スマブラ』に出演しているキャラクターは任天堂の顔みたいなキャラ達だから、当然の結果かもしれないけれど、11位に『メトロイド』のサムスが入賞していることを考えると、『スマブラ』人気が大きく影響していると考えられるぞ。だって、ファミコンの『メトロイド』を知らないっていう読者も多いもんね。逆に、『スマブラ』に出演しているのに20位以内から漏れてしまったプリンの立場っていったい…。

番外編----少数意見コーナー

『ゼル伝』のエポナ（15票）、『カードヒーロー』のマルヒゲヤ店長（5票）、『ゴールデンアイ』のボンド（34票）、『F-ZERO X』のゴマーandシオー（3票）、『デビルワールド』のデビル（1票）、『Dr.マリオ』の黄色バイキン（5票）

インターネット検索ヒット数ランキング

順位	ヒット件数	キャラクター名
1	2,261,048	リンク
2	15,595	ピカチュウ
3	9,015	フォックス
4	5,350	マリオ
5	4,114	ルイージ
6	3,572	ヨッシー
7	2,345	ネス
8	1,397	カービィ
9	967	クッパ
10	858	ルイージ

左のキャラクターランキング上位10位までのキャラクターを、インターネットの検索エンジン「goo（goo.ne.jp）」を使って同じ条件で検索してみました。パソコン用語でもある「リンク」は、ゲームと関係ない物が大半。ちなみに、リンクを『ゼル伝』に絞って検索すると1096件でした。

ランキングで調べて欲しいことを募集中。読者アンケート用のハガキのQ10の欄に書いてね。いろんなランキング待ってます！

マリオテニス64

◎NiNTENDO 64◎

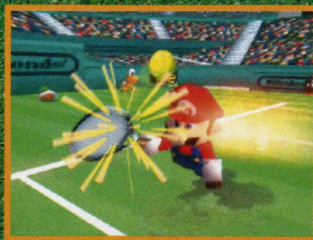
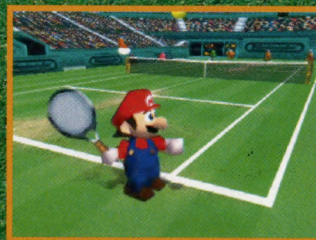
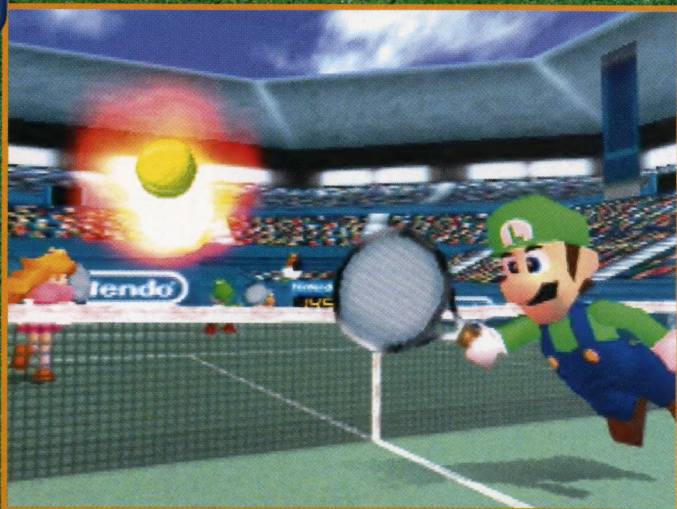
タイトル	マリオテニス64
発売元	任天堂
発売日	7月21日発売
価格	6800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1～4人用
備考	振動パック・64GBパック対応

何もかも新しい新世代のテニスゲームが登場だ!!

待ってました!! マリオが久々にN64に帰ってきましたぞ!! 前回のゴルフに続いて今回もスポーツゲームで登場。その名も『マリオテニス64』。ABボタンのコンビネーションでボールを自在に打ち分けられる斬新で新次元のテニスゲームになっているらしい。といっても簡単操作で遊べるので、みんなで盛り上がれるぞ。

決まった!! マリオの豪快なスマッシュ!! もちろんマリオのゲームっていうことで、ただのテニスゲームとは大違い。一体どんな仕掛けが用意されているのかな？

4人対戦テニスの決定版ソフトだ!!

前回の『マリオゴルフ64』同様、ソフト開発を手がけたのは人気ソフトハウスのキャメロットさん。今回もマリオファミリーのキャラ総出演っていうことで、いろいろと工夫されているみたいだぞ。そして何よりも今回は4人で同時対戦が可能!! 家族や友達と一緒にテニスで楽しめるぞ。さらに注目なのが、スペックのところ。64GBパック対応って書いてあるでしょ? ってことはもしかすると…。

とにかくマリオの動きに注目。相変わらずのキレのよさだぞ!!

なんと、ここぞという時の必殺技もあるらしいぞ。楽しみだね

ボタン操作もとってもシンプル。初めてでも思う存分テニスを楽しむことができそうだぞ。それにしても他にはどんなキャラが出てくるのかとっても楽しみだね。

ナゾの新キャラも登場、ワルイージっていうんだ。

下のイラストに注目。彼が新登場のキャラ、ワルイージだ。名前と見た目から判断するとワルいルイージってこと?! ワリオとの関係も気になるし…。彼がこれからどうやってマリオファミリーに絡んでくるかも楽しみだね。にしてもわるそ〜な顔だなぁ。

選べるコートは一体、何種類あるんだろうね。芝とか土もあるのかな？

ルイージがおもいっきり横っ飛び。こういったダイレクトなプレイも楽しめるみたい。人のプレイを参考にして楽しむのもいいかもね。とにかく早く遊んでみたいのだ。

これからサーブをひかえたルイージの緊張の一瞬

サイドラインぎりぎりのボールに飛びつくヨッシー

この「マリオテニス」で一躍メジャーデビューを狙うワルイージ。顔も怖いが性格も悪いぞ。とにかくどんな活躍をみせるのか楽しみだね

ヨッシーのサーブを正面から見てみました。迫力あるね。

ワリオのボレーです。ワリオのボールの威力は強そう

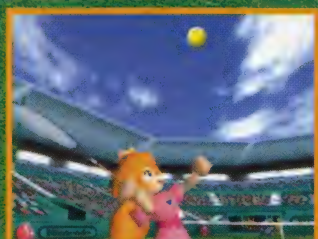
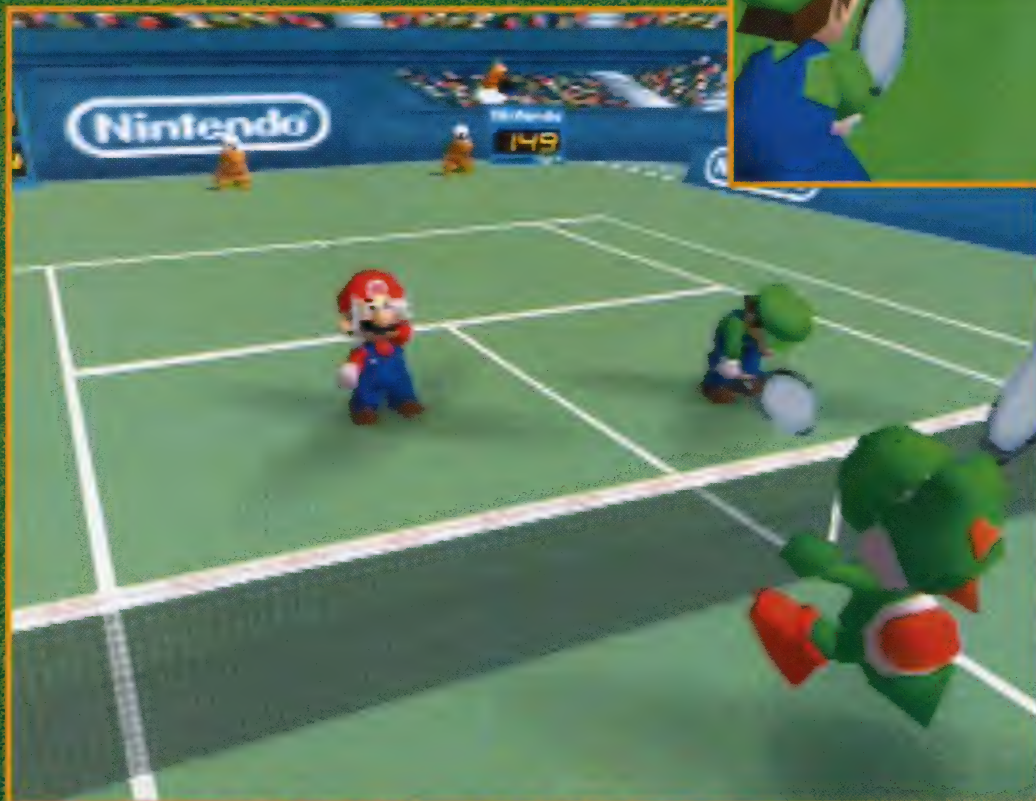
いろんなショットを簡単操作で打ち

ワリオのサーブ。ワリオの体格からするとサーブボレーというよりもストロークで勝負するキャラになるみたいなんだって。強いボールを打つことができるのかな？

ピーチのサーブです。華麗なサーブシーンが見られそうだ

マリオ&ルイージチームの勝利のようです。やった～

先ほども書いたけど、とにかく操作はシンプル。Aボタンでトップスピン系。Bボタンでスライススピン系。そしてA+Bボタンのコンビネーションで多彩なプレイが楽しめるんだって。各キャラによって持ち球が違うのかな？ 君のマイキャラは一体誰にするか、迷っちゃうよね。

キャラの操作は3Dスティックなのかな？

迫力のある画面で楽しめるマリオテニス64なんだ

2人で楽しむのもいいけど、やっぱり4人で対戦したいよね。いろんなキャラを使って対戦してみよう。発売は夏休みだから、友達よんでわいわい楽しもうぜ

コートを上の方からみるとこんな感じなんだって

今度は土のコートでプレイ。球の弾み方が違うのかな？

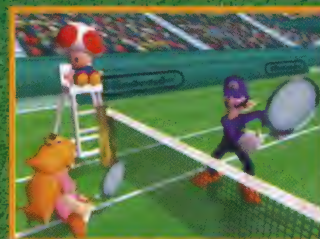
今回は新着情報をドンとお伝えしたけど、来月号からは、どんなモードがあるのか？ とか、どんなキャラクターが使えるのか？ なんて情報をお伝えしていこうと思っています。みんなも続報を楽しみにしていてね。それと、どんなキャラが登場するのか想像しておいてくれ。

芝生のコートでのダブルス戦。緊張の一瞬から迫力の一瞬へ

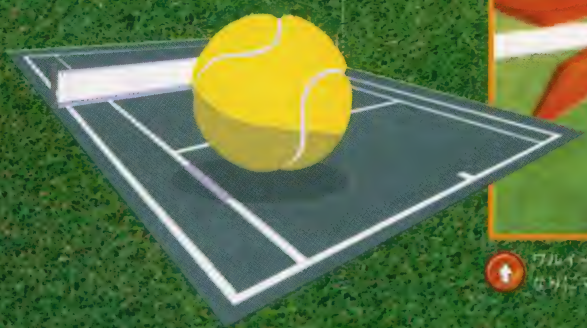
これはオールウェザーコートでの一戦です。マリオ＆ルイージの兄弟チーム対ピーチ＆ヨッシーの軽量(?)チームの対決です。どっちに軍配があがるのかな？

出来した、この男がワルイージ。やっぱりワルいのかな？

ワルイージは割とスマートでスタイルがいいんだよね～

地団駄ふんで悔しがるワルイージ。おいおい、態度が悪いぞ

どんなキャラなのか今のところ不明。みんなはどう思う？

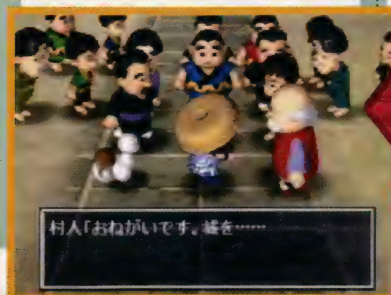
ワリオとワルイージでコンビを組ませると悪のコンビ誕生かも…

ワルイージの横っ飛びを大迫力の画面で。しっかし、ワルイージっていうネーミングはなんとも言えないよね～。彼は彼なりにマリオワールドでのスーパースターの座を狙っているみたいなんだけど…。どうなることやら…。

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	不思議のダンジョン風来のシレン2~鬼襲来!シレン城!~
企画・開発	チュンソフト(発売:任天堂)
発売日	2000年夏
価格	未定
ジャンル	ダンジョンRPG
プレイ人数	1人用

発売予定が春から夏にちょっとだけのびちゃったけど、開発は順調に進んでいる模様。今回は、イベントや、お城を建てるシステムについて大紹介!

鬼が来たりて、城建てる!

幼い風来人のシレンが旅の途中で立ち寄った、山間の豊かな村、ナタネ村。一見穏やかなこの村には、実は深刻な問題があり、村人達を悩ませていました。それは、どこからともなく現れては村を襲い、破壊の限りを尽くす鬼一族の存在。なすすべもなくおびえる村人達の間から、こんな言葉が…。「やっぱり城が必要だよな」。相談の末、村の守り神のところに行くと、なんとシレンこそが「城を築く」という難題を遂げる、唯一の人物であるというご神託が! はたしてシレンは無事に城を作り上げることができるのでしょうか…。

冒険の途中で、うどん屋のおばちゃんに助けてもらうシレンとコッパ

冒険の出発点。ナタネ村。

幼いといっても、そこは風来人のシレン。何が何でも城を建ててやる！ってことで冒険をすることになるんだけど、その拠点となるのがナタネ村。そこには、ひとりで難行に立ち向かおうとするシレンに、あたたかい手をさしのべてくれる村人もたくさんいるんだ。なかでも、引っ込み思案で内気だけれど、城建築に一役買ってくれる村の少年リクは、シレンの大切な友達になるようだ。

うどん屋むみゅう

人の好いおぼさんが切り盛りするうどん屋。シレンたちは、ここの屋根裏を宿として使わせてもらうんだ。

おなかを空かせた2人はうどん屋へ

おばちゃんにうどんを食べさせてもらう

神社

村の守り神がまつられている神社。実録には、今から千五百年前に「ダルマ神、この地で踊りたもう」と記されているとか。

村のいっかくにある神社。なにやら神秘的な場所だけど…

ババさま

ナタネ村の伝承や言い伝えに詳しい長老。普段は物静かだが、時々感極まる

必勝ダルマ

神社にまつられている村の神様で、勝利をもたらすと言われている

訓練場

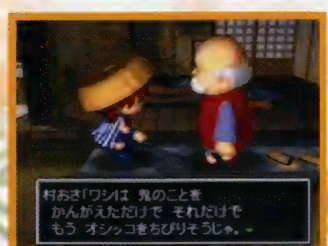
経験値をとある方法で得ることができる場所。通常はレベル1で冒険に出なければならないが、ここでレベルアップすれば、そのレベルのまま冒険に出ることができる。いい武器や防具を持っていなくても、冒険をスムーズに進められるかもしれないぞ。

これが訓練所の中。ちょうちんのオバケみたいなのがいるぞ

戦いに勝つとレベルがあがるのかな？レベルをあげて冒険に出よう！

民家

夕食を食べながら冒険談を語るコッパ。あたたかい雰囲気の場面だね

いろんな人々が暮らしているナタネ村の家々。そんな民家に住む村人に話しかけていろんな情報を集めておくと、冒険の役に立つかもしれないね。画面のように村長の素顔も見られたりするんだ。ときには、村人の家でイベントが起こることもあるみたいだぞ。

鬼の襲撃に立ち向かう村おさだけど、内心はビビリまくってるんだねぇ

ダンジョンでは、いきなりタックルをしてシレンを転ばせるモンスターだ

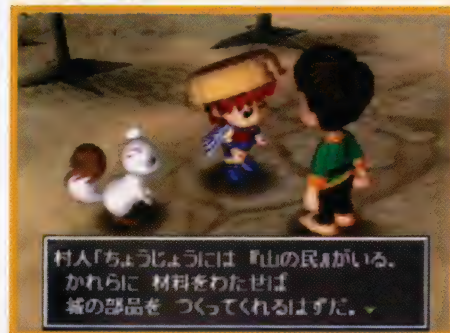
リク

姉と2人で村に暮らしている子供。おとなしい性格だが、意志は強い

サスミ

村でも評判の美しい娘。気だても良く優しい。弟のリクが内気なのを気にかけ、そっと見守っている

Let's築城。

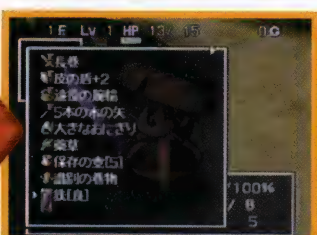
必勝ダルマのご神託で、城を建てることになったシレン。でも、いったいどうやって建てるの？ 村人の話によると、シュテン山の頂上に住む「山の民」に材料を渡すと、城の部品を作ってくれるらしいぞ。そういうことなら、まずは材料集めから始めなくっちゃね。

村人の情報によると、シュテン山の頂上には「山の民」がいるらしいぞ

「材料」を集める

城の部品の元になる材料は、ダンジョン内で手に入れることができるんだ。材料は「岩」「土」「木」「鬼よけの水」「金」の6種類。それぞれの材料は、道具と同じように拾うことができ、入手した材料は道具ウィンドウ（持っている道具の一覧）に表示されるんだ。でも、シレンが持てる道具の数には限度があるので、持ちものがいっぱいの時には「道具」を選ぶか「材料」を選ぶかの選択を迫られることになるはず。きっと悩むんだろうなぁ。

材料名	特製など
岩	転ぶと、割れてしまうことも…？
土	壊れたりする心配はなさそう…？
木	炎をうけると燃えてしまう!?
鉄	武器や防具のようにさびたりすることも…？
鬼よけの水	ビンに入った水。転んだらわれちゃうかも。
金	手に入りづらく、非常にレアな材料らしい。

材料は全てこの形で落ちている。拾ってみないとなんだか分からないぞ

拾ってみると「鉄（良）」であることが判明。道具ウィンドウをみると…

持ち物2つ分のスペースをとっている「鉄（良）」

持ち物がいっぱいで入手できない！道具を捨てるか、材料をあきらめるか…

「材料」の質

6種類の材料にはそれぞれランクがあり「並」「良」「優」にわかれるんだ。当然、並→良→優の順に優れた城の部品になる、というわけ。でも「良」の材料は、道具ウィンドウ欄を「並」の2倍、「優」なら「並」の3倍必要とするんだ。つまり道具2～3個分の場所をとってしまうぞ。その分「優」の材料で作成した城の部品は、丈夫で壊れにくく鬼の攻撃にも耐えられるんだ。でも、「優」の材料は、ダンジョン探索に熟練した人じゃないとお目にかかれないとか…。

材料集めはたいへんだ!

『風来のシレン2』の大きな目的の1つが城作り。つまり、城を作るために材料を集めて、山頂に運ぶという作業が大きな役割を果たすことになるんだ。でもこの作業は、とっても大変なものになりそうな予感！例えば「もう少しで山頂、というところで材料の「木（優）」が見つかったので、持ちきれない巻物を捨てて材料を入手。そしたらモンスターに倒されて、材料もなくなってしまった」とか、「道具を温存して、材料をあきらめたら、無事に山頂に到着。でも材料がなくて部品が作れない」など、様々な苦労が待ち受けているはずだ。

シュテン山頂で材料から部品へ

シレンの城は、材料から作成した数種類の部品から構成されることになるんだ。6種類の材料を組み合わせてできる部品は、「外壁」「二の丸」「本丸」「門」「お堀」。材料を山頂の村に持っていって、加工してもらうことで部品ができあがるぞ。つまり、シレンが「城を建てる」ためには、材料を集めながら、様々なダンジョンを抜けてシュテン山頂へたどり着くことが大切なんだ。シュテン山頂には、ナタネ村とはまったく違う雰囲気の不思議な村があり、「山の民」と呼ばれる人たちが住んでいる。村にはお店らしき場所や、謎めいた場所があるんだけど、いったいどんな秘密を持った村なのかな？

山の頂上にあるなぞの村。なんだか空中要塞みたいな雰囲気だね

村にそびえ立つ大きな門。難攻不落って感じのたたずまいだぞ

人影がまばらな村の通り。ナタネ村とは違う雰囲気だね

ここは何かのお店のよう。見張り台のようなものも設置されているけど…

ここはイカダの発着所。ここからナタネ村に部品を運ぶんだ

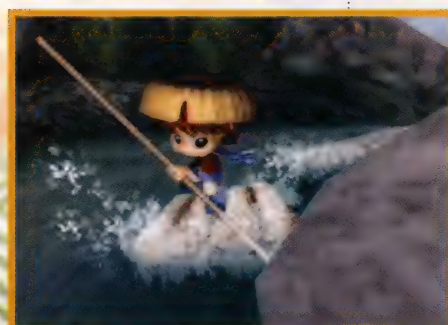
イカダに乗って部品を運ぶ。川下り！

山頂で材料を加工してもらったら、今度は山のふもとのナタネ村まで部品を運ぶんだ。運ぶといっても、そのルートはズバリ「川」。山頂の村から、イカダに乗って、一気にナタネ村まで運ぶんだ。

ダンジョンで材料を集めながら山頂の村をめざす

山頂の村で、山の民に材料を部品に加工してもらい、部品を村に運ぶ

できあがった部品は、城予定地で、築城されていく

もやの立ちこめる急流に、なにやら船の陰が。見えるかな？

さっそうとイカダに乗って川を下るシレン。でもその先には…

鬼襲来！なぜならそこに城があるから…

部品を城予定地に運んだら、あとは城を建てるのみ！でも、物を壊すのが大好きな鬼達が、じわじわと築かれていくシレン城を見逃すわけがないのだ！普段からたびたび村を襲い、困った人たちを見ることに生きがいを感じる鬼。「オレって、ワルだぜ…」と思えた瞬間が、最高に満足という、ただ単にワルぶりたいだけの鬼。やつらには、深い考えもなく、細かい計略もないけれど、ある日突然、いっせいに襲いかかってくるのだ！さて、彼らの熾烈な破壊活動をどうやって制すればいいのやら。その方法とは…？

現在お城を築城中。完成は間近？でも鬼に襲われたらどうしよう…

オヤブン

典型的な豪傑で、大胆不敵な鬼の親分。度量も大きく厳しく統率しているが、娘のキララには甘い様子

ガラハ

鬼一族の兄貴分。キララに片思いらしい。子分達にいつも命令したがり、「赤鬼と青鬼」の昔話が大好き

キララ

親分の娘。まっすぐな性格だけど、人間には警戒心を抱いている。しかし、シレンと出会うことによって…

鬼の子分たち

あまり深くは考えず、思いつきで行動する。甘いことを言われるとすぐにつけあがる性格である

＊「ちくしょう！
今夜は 満月だっていうのに――
ああ どうしよう。

オープニングのワンシーン。トラバサミの罠にかかってしまっているようだ

そこへシレンとコッパが通りかかる。困っているなら、人も鬼も関係ない

罠をはずしてあげようとするけど、どうやら人間には警戒心があるみたい

きずぐすりをつけてあげようと思ったのに…。でもキララの心境は…

いろんなダンジョンと2人の店主!?

探索するたびに地形が変化する「不思議のダンジョン」。シレンは村を拠点として、そんな不思議のダンジョンを冒険することになるんだ。そんなダンジョンの中には「お店」があって、冒険の途中で拾ったり、モンスターを倒して手に入れたお金で、道具を買ったりすることができる。今までのシリーズにもあった「専門店」（盾なら盾だけ、巻物なら巻物だけなど、1種類の道具だけを扱う店）も登場。

さらに、1つの店に2人の店主がいたりもするのだ！どこかに店主の子供までいるらしいぞ。

盾だけを扱う専門店。もしかして買い取りも盾だけなのかな？

ダンジョン内でお店を発見。欲しい物を取ってお金を払おう

入り口で店主にお金を払うのがルールだけど…。店主が2人いるぞ！

竹林原野

シュテン山のすそのに美しく広がる竹林。静かで落ち着いた感じだ

青い竹や空気が清々とした感じ。それはいいけど　モンスターも…

無尽蔵の滝

大量の水があふれ出すわき水の峡谷。雪解け水とともに谷底へ流れ落ちる

無尽蔵の滝を下っていくと、ナタネ村へ通じているんだね

お店にひそむモンスター。その名も「ンドゥバ」

お店では貴重な道具を手に入れることができるだけに、ついつい油断しちゃうんだけど、実は危険だってあるんだ。売っている道具だと思って近づくと、突然正体を現して襲いかかってくるモンスター「ンドゥバ」がだったりするんだ。道具に化けて潜んでいるので、気をつけなくっちゃね。

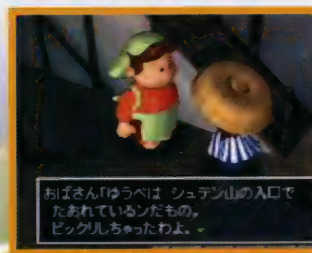
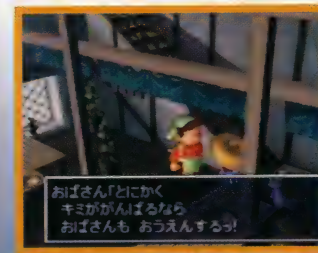
お店の売り物の中になぜかお金が落ちているぞ。いぇーい、もうけ！

っと思ったら、近づいたとたんに煙があがったぞ。なんだ、なんだ!?

実は、お金に化けたモンスター、ンドゥバだった！油断禁物だね

無念！気絶しちゃったらここから再出発！

冒険の途中、ダンジョン内で体力がゼロになって気絶しちゃうと、ナタネ村にあるうどん屋に戻されちゃうんだ。しかも、いったんココに戻されちゃうと、冒険の途中で持っていたアイテムは全部なくなり、せっかく上げたレベルも1からやり直し。くれぐれも慎重に冒険しなくちゃね。

うどん屋の屋根裏を宿にして冒険に出る2人。ダンジョン内で倒れると…

このうどん屋に戻されちゃうんだ。おばちゃんが助けてくれたんだね

冒険のあいだはシレンの保護者的存在のおばちゃん。お世話になります

◎NiNTENDO 64◎

タイトル	星のカービィ64
発売元	任天堂
発売日	3月24日より発売中
価格	6800円
ジャンル	アクション
プレイ人数	1人用(ミニゲームのみ4人)
備考	振動パック対応

まずはレベル1～3の対ボス戦をおさらいしておこう!!

まずは前回のおさらい。レベル1～3までのボス戦を振り返ってみよう。君はこれらのボスを難なく倒すことができたかな?

(LEVEL 1) ポップスター

ウィスピーウッズ

おなじみの敵キャラ。今回はウィスピーの根っこの部分を集中的に攻撃すればオッケイ。最初に出てくるウィスピーJr.をまずやっつけよう。

樹の根っこに攻撃を仕掛ければいいんだ

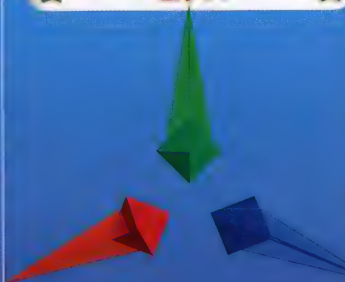
まずはリンゴを吸ってJr.を攻撃

この根っこが弱点なんだ

能力を持っていたらそれで攻撃

ウィスピーの吐く弾に注意だ

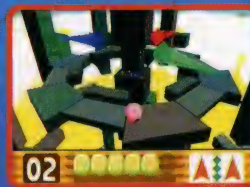
(LEVEL 2) ホロビタスター

ピクス

3色のピクスは、全員がそろうまでにダメージを受けちゃうのは禁物だ。リフトがあがっている際はジャンプして、ピクスたちの攻撃を避けよう。

じっとガマンすることが大切なんだ

リフト中はとにかく避けていこう

こうなればこっちのものだ

元素モデルみたいなのをリフトアップ

同じ色なら2回当てればいいんだ

(LEVEL 3) ウルルンスター

アクロ

大きなアクロは一度倒したからといって油断は禁物。すぐに第2ラウンドになるぞ。今回はニードルニードルの能力を使って楽勝で倒していこう。

1度倒したと思っても復活するので気をつけて

接近して能力で大ダメージだ

この場合はひたすら避けよう

少し離れてニードルニードル

これで無傷で倒すことができた

それでは今回はレベル4をてってー攻略

さてお次は今回紹介するステージ、レベル4のコレカラスターを攻略していこう。ここは一体どんな星なのかな？

(LEVEL 4) コレカラスター

1st ステージ 密林の王者カービィ?!原始の森を行く

カービィ敵キャラ図鑑

ヌラフ

いのしし君のヌラフはカービィめがけて突進だ

まずは原始林というかジャングルからスタート。ヤリコのヤリが確実にカービィを狙ってくるのでジャンプで避けて、早めに倒してしまおう。下の草はトラップがあるので注意して。

下にいいものがあると思って近づくと突然トラップが…

ミノが突然現れるので早めに倒そう

プテランを倒してから上にジャンプだ

2nd ステージ こんなミックスで一気に突き抜けてみよう

カービィ敵キャラ図鑑

カパー

吸い込むとカッターの能力がコピーできるぞ。

続いて第2ステージ。ここの見所はやっぱりトロッコ。ワドルディとともに、インディ・ジョーンズ顔負けのトロッコアクションを楽しめるぞ。トロッコ移動中に『！』マークが出てきたらAボタンでジャンプしよう。正面にいる敵は申し訳ないけど、ガンガンぶつかってやっつけちゃうことができるぞ。それにしても爽快なアクションなのだ。

とにかく楽しいトロッコアクションだ

トロッコが終わるとこんな感じに

最初の落下でクリスタルを見逃さないように。画面左に寄っていれば大丈夫なんだ。しっかり取ろう

トロッコのジャンプのタイミングもしっかり飛ぼうね

3rd ステージ 落ちると危ない?!ドキドキのステージの連続だ

カービィ敵キャラ図鑑

☆ ピバコ ☆

踊ってマラカスで攻撃してくるぞ。能力はなしだ

カービィ敵キャラ図鑑

☆ ペロッガ ☆

大きな穴から現れる。吸い込みはできないぞ。

カービィ敵キャラ図鑑

☆ ダンゴ ☆

吸い込むと、ニードルの能力をコピーできるぞ。

一転して今度のステージは、高いところでジャンプの連続。気をつけないと、乗ると落下してしまう岩もあるぞ。あんまり長く跳び続けないで、小さくジャンプして渡っていくほうが安全だ。敵がいたら、先に倒してからジャンプしていこう。ここでもニードルニードルの能力が結構使えるぞ。

↑とにかく高い山の上。この先には一体何があるのか?

←上から落ちてくるロッキーに注意。先に倒しておこう

↑ニードルニードルの能力で敵をやっつけていこう

↑ジャンプのタイミングに気をつけて飛んでいこう

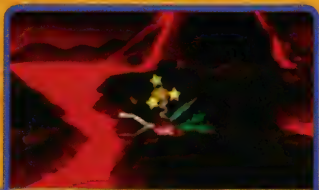
↑小さい足場は落下する可能性が高い。気をつけていこう

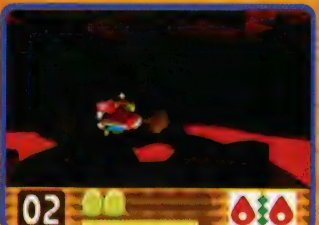
↑ジャンプ中にBボタンで攻撃ができるけれど、その後カービィは落下してしまうので、使い場所に注意しよう

↑なにやら怪しげな岩場が…。これをよく読んでみると、なんとKIRBYって書いてあるんだよね～

4th ステージ

ドロドロ溶岩には暑くて溶けちゃいそう

そして最後のステージは溶岩ドロドロの灼熱のステージ。なんだか、見ているだけでも暑くなっちゃいそうだよね。この溶岩にふれるとダメージを食らってしまうでのジャンプには気をつけよう。一気に抜けたいときはバーニングバーニングがおすすめ、溶岩の中を火の鳥になって飛んでいく姿はカッコイイぞ。

とにかく溶岩にはふれないようにすすんでいこう

困った時はバーニングバーニングがおすすめなのだ

バーニングの落ち際に溶岩に落ちないようにしよう

ジャンプのタイミングは慎重に。落ちると熱いのだ

先に敵を倒せたら倒しておくこと。進路の妨げになるぞ

なんと後ろから灼熱の溶岩が襲ってくるのだ。接触しないように前へと進め。敵の攻撃にも気をつけてね

今度は下から溶岩が…。上へ上へとジャンプしていこう。クリスタルがここにあるので忘れないようにね

カービィ敵キャラ図鑑

ピラ

リフトアップで能力を発揮できるぞ。

カービィ敵キャラ図鑑

ヤリコ

ヤリを投げてくる。能力、リフトアップはなし。

カービィ敵キャラ図鑑

チリー

吸い込むとアイスの能力をコピーできるんだ。

BOSS

ヨガン

レベル4のボスは溶岩から生まれてきたようなヨガン。まずはヨガンの吹き上げる炎柱との対決になるぞ。これをうまく避けて、マグーを吸い込み、吐き出し攻撃しよう。4つの岩場の上で、炎柱の出る位置を先読みして移動していかないと、辛くなるぞ

まずは炎柱がこない岩場に移って攻撃しよう

マグーを吸い込んでこれを吐き出し弾にするのだ

2つの炎柱が出現したら曲がってくるので注意だ

岩場を変えてマグーで炎柱を攻撃していこう

天井まであがる炎柱は順番に来る。炎柱が一度終わった岩場に移動してやり過ごすのだ

炎柱を倒すとヨガン本体との対決へ。ヨガンの口のあたりを狙って攻撃していくのだ

この先にはどんな冒険が待っているのか？

今月はここまで。この後、残されたステージは一体いくつあるのかな？そしてクリスタルを全部集めることができるかな？

カービィ敵キャラ図鑑

ハヤマ

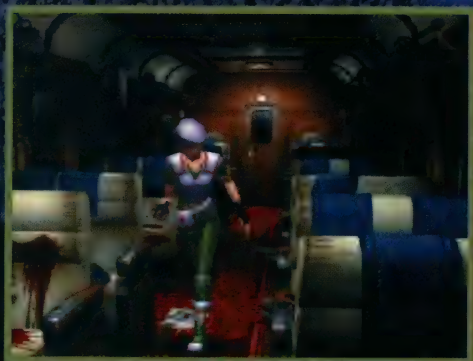
吸い込むとアイスの能力をコピーできるぞ

新着続報

◎NiNTENDO 64◎

タイトル	バイオハザード 0
発売元	カプコン
発売日	未定
価格	未定
ジャンル	サバイバルホラー
プレイ人数	1人用
備考	振動・メモリー拡張パック対応

BIOHAZARD® 0

バイオハザードゼロ

東京ゲームショウ2000春でもう1人の主人公が明らかになった。その名も、死刑囚のビリー・コーエン。今月は、ゲームショウで明らかになった、N64のロムカートリッジ方式だからこそできるという新システムと、ストーリーの設定などを紹介していこう。

S.T.A.R.S.隊員と死刑囚。

なるほど・・・「S.T.A.R.S.」か。

2人の主人公

DATA

レベッカ・チェンバース

卓越した科学知識を買われ、弱冠18歳ながら、新たにラクーン警察特殊部隊S.T.A.R.S.のブラヴォーチームに配属される。最年少の新人として、活躍が期待され、今回の事件が初の任務となるはずだったが…。

DATA

ビリー・コーエン

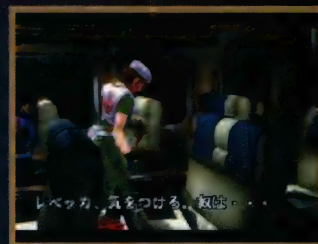
23人の大量虐殺容疑で死刑を言い渡されている、元海兵隊少尉。軍警察に護送される途中、モンスターの襲撃に乗じて逃亡。列車内で危機に陥ったレベッカを救出したことをきっかけに行動を共にするが…。

生存者はレベッカ・チェンバースただ1人。ブラヴォーチームに何が起こったのか？

STORY

1998年9月。アメリカ中西部、広大な森林地帯に囲まれた小都市ラクーンシティは、ゾンビと化した人間が通りを徘徊する死の町へと変貌した。国際的規模の製薬企業である「アンブレラ」社が開発した「T-ウィルス」流出にともなうバイオハザード（遺伝子操作によって引き起こされる生物災害）である。この未曾有の大惨事は、新米警官レオンと、町に行方不明の兄を捜しに来ていたクレアの活躍によってなんとか終息を見たが、「悲劇」がこの程度ですんだ裏には、ある警官と逃亡者の、決して記録に残ることのない働きが隠されていたのである…。警官の名はレベッカ・チェンバース。逃亡者の名はビリー・コーエン。彼らの働きとは…？

約2カ月ほど前の、1998年5月28日のラクーン・タイムスに掲載された1人の女性変死体発見のニュース。それが全ての惨劇の始まりだった。7月23日夜、次々と起こる猟奇事件の調査にあたるため、エンリコ・マリーニを指揮官としたS.T.A.R.S.のブラヴォーチームがその任に向かった。しかし彼らは1本の無線を最後に消息を絶ってしまう。24日にはジル、クリスを含めたアルファチームがその消息をつかむべく投入されたが、ブラヴォーチームはレベッカを残して全滅していた…。いったいブラヴォーチームに何が起こったのか？謎に包まれていた点が線となって物語をつないでいく。

ビリーとレベッカの出会いのシーン。この2人が今回の主人公だ

ブラヴォーチーム隊長のエンリコと無線で連絡をとるレベッカ

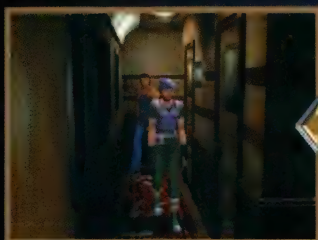
TGSリポート『BIOHAZARD』Emargency Meeting

先日行われた東京ゲームショウ2000春。カプコンブースでは、プレイ可能な『バイオ 0』の展示の他に、開発者を交えた対談も行われた。それによると、現在の開発状況は20%ぐらいだが「夏って書いて秋と読むとか、冬と読むとか…。9月ぐらいまでには出したいですよね。がんばります（三並氏）」とのことのようだ。また、N64で発売する理由は、全てのハードユーザーに『バイオ』シリーズを楽しんで欲しいというカプコンの戦略の他にも「N64はロムカートリッジなのでそれを活かしたゲームシステムにチャレンジしてます（神谷氏）」というコメントがあった。また、「レベッカと、もう1人の主人公ビリー・コーエンがかなり早い段階で出会うというのが、ゲームシステムに大きく関わってます。今回はこの2人のキャラクターが同じように主人公なんですよ。そこが今までのバイオと全く違うところですね。（神谷氏）」と、今までのシリーズとはひと味違う面もアピールしていた。また、『バイオ ハザード』を作る1つのきっかけとなった、いわばシリーズの土台的存在であるファミコンのアドベンチャーゲーム『スウィートホーム』にあるような、「高い戦略性」が今度の『バイオ 0』にはあるという。どれほどのものなのか、今後が楽しみだ。

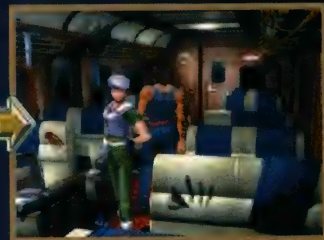
一番左はシリーズ全体のプロデューサーの三上氏。一番右が、「バイオ0」の三並プロデューサー

中央は『バイオ2』ディレクター神谷氏。左は、バイオファンとしてゲスト出演したタレントの河相我聞さん

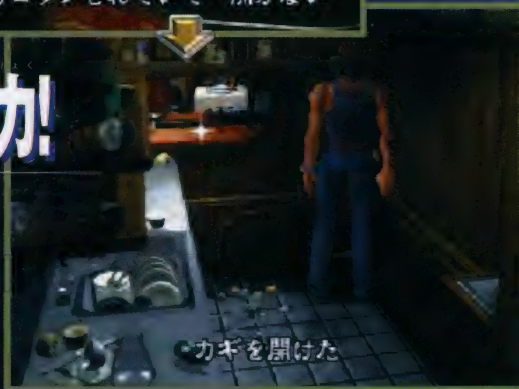
新システム発覚!キャラクターチェンジ

どのようないきさつでそうなるのかはわからないが、ゲームは列車内のステージからスタートする。レベッカは、その列車内で逃亡中のビリーと出会い、行動を共にすることになるのだ。今までのシリーズでは、途中で出会った仲間にストーリー上の決まった場所でバトンタッチしてゲームをすすめるという場面はあった。が、今回は、レベッカとビリーをプレイヤーが自由に入れ替えてゲームをすすめるという、新システムが採用されているのだ。卓越した科学知識を持つレベッカと、肉体派の元海兵隊員ビリーを使い分けることで、危機をきりぬけたり、謎を解いていかなければならいないようだ。また、単にキャラクターを入れ替えるというだけではなく、共に行動するのか、それとも個別に行動するのか、ということも任意で決めることができる。これにより、危険な状況を切り抜けていくための臨機応変さや、2人で協力しなければ解くことのできない謎に対処していく能力などが要求されることになるだろう。そして、2人の主人公が活躍するストーリーは、『バイオ ハザード』の洋館事件以前から、2カ月後の『バイオ2』にまでまたがっているようだ。

ゲーム中のメニュー画面でキャラクターを変更することができる

レベッカからビリーに操作するキャラクターを変更したところ

レベッカは、ゲームの序盤でビリーに出会うことになるようだ

特殊部隊のレベッカとMPに追われる元海兵隊のビリー。特異なチームだ

こちら側からでは開くことができない扉。しかし逆側からならはロックを解除することができそうだ

そこで、ビリーにチェンジして、裏側の扉にまわりロックを解除する。2人で協力しながらすすめていかなければならない

FILE

ビリー・コーエン元少尉

『バイオハザード 2 N64版』にだけ存在するEXファイル。その中に『0』の主人公、レベッカが記した「レベッカの報告書」というものがある。それによると、ビリー・コーエンは死んでいて、死体の回収も困難、とされている。日付から考えると、レベッカはビリーが生きているということを知った上で、この報告書を書いているということになるのだが…。ビリーとは…。そして2人の関係は…?

◎『BIOHAZARD 2』レベッカの報告書より◎

7月23日、アークレイ山地にて炎上するMP車を発見。(中略)身元不明の死体は、7月22日の軍法会議により死刑判決が下された、ビリー・コーエン元少尉のものだと判明。海兵隊MPにより移送中、なんらかの事故に遭遇したものと思われる。(中略)翌日、死体を回収するために現場に向かったが、死体は発見することが出来なかった。憶測だが、おそらく死体はゾンビ化して、その場を移動してしまったのだろう。以上の理由により、この件は保留としたい。

別行動をとるか？行動を共にするか？

ゲーム中で、ファイルを見たり、アイテムを使ったりするメニュー画面。画面自体は従来のシリーズを踏襲した作りになっているが、そこに「PARTNER」という、いままでになかった新しい項目が増えている。その項目を選択することで、「COMMAND」「ITEM」「CHANGE」という項目が表示され、パートナーキャラクターの行動などを決めることができるのだ。「ITEM」は、パートナーとのアイテムの交換を、「CAHNGE」は操作するキャラクターの交代を、「COMMAND」は操作していない方のキャラクターの行動（操作しているプレイヤーの支援など）を決定する。右の画面にあるように「COMMAND」を「Backup」にしておけば、敵が出現したときに一緒に攻撃をしてくれるのだ。その他にどのようなコマンドが存在するのか詳細は不明だが、モンスターと戦うときの戦術の幅が増えることは間違いないだろう。今後も注目していきたいシステムだ。

「COMMAND」を変更することにより、パートナーの行動を選択できる。「Back-up」なら支援攻撃をしてくれる

「CHANGE」を選択して操作するキャラクターを入れ替える

普段は2人で行動する場面が多いのだろうか？任意に別行動も？

モンスターに向かって2人で攻撃するレベッカとビリー。立場は違っても、生き残るという目的は同じなのだ

アイテムボックスがない！戦略重視のシステム

なんと、今回の『バイオ0』には、不要アイテムをしまっておくアイテムボックスが存在しない。持ちきれないアイテムを地面に置くという新しいシステムが取り入れられたのだ。今までのシリーズでは、アイテムを捨てたり置いたりする事はできなかったが、今回からそれができるようになったのだ。いちいちアイテムボックスのある場所まで行って、不要アイテムをしまうという手間は省くことができるようになった反面、どこにアイテムを置いたかを覚えておかないと、後で大変な事になりそうだ。また、パートナーとのアイテムの受け渡しも可能なので、2人で共に行動している限り、アイテムの上限はレベッカ8個+ビリー6個で、合計14個までのアイテムを持ち歩くことができるということになる。

アイテムボックスとは？

数多くのアイテムをしまっておくことができる箱。ゲーム中にいくつか登場し、中に入れたアイテムは、どこのアイテムボックスでも取り出すことができるという便利なもの。今までのシリーズ全て（『GUN SURVOIVOR』はのぞく）に登場した。

これが便利なアイテムボックス（画面は『BIOHAZARD 2』）

アイテムの交換

アイテムの交換を選択して…

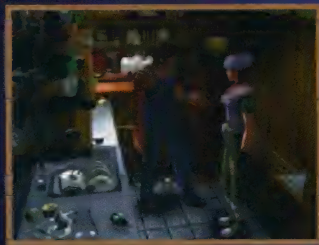
パートナーにアイテムを渡す

アイテムを置く

アイテムを置くという項目が

好きな場所に置くことができる

画面情報から見る、恐怖と謎のシンフォニー

雑然とした部屋の中。列車といっても寝台特急なので様々な部屋がある

なにやら話をするレベッカとビリー。ここは厨房なのだろうか

『バイオハザード』シリーズといえば、迫り来るゾンビに対峙する恐怖と、生き延びようとする主人公の前に立ちふさがる数多くの謎がプレイヤーを悩ませることで有名だ。もちろん今回も、その独特の世界観は完全に再現されるだろう。最初のステージは列車なので、狭い通路にゾンビがひしめき合い、逃げ場のない恐怖があり、目的(列車内での目的がいったいなんなのかは不明)を達成するために、さまざまな謎を解いていかなければならないだろう。現在公開されているゲーム画面は、すべて列車内のものであるが、その情報からでも多くの恐怖と謎を見て取ることができるだろう。

恐怖

どこにいってもゾンビだらけの車内。1本道の狭い通路に溢れ返るモンスター達に襲われる恐怖は、並大抵のものではないだろう。

逃げ道はない。とにかく戦って倒すしかないのだろうか?

ビリーのバックアップがあればすこしは楽になるのか?

窓の外にもゾンビが!どうやら列車は止まっているようだ

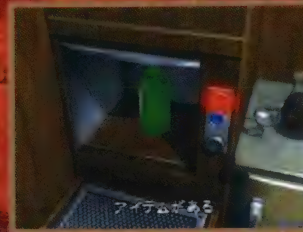
列車内には様々な部屋がある。扉を開けたとたんに…

謎

モンスターを倒すだけでは生き残れない。悪夢のような状況から生きて脱出するためには、多くの謎を解かなければならないのだ。

「車掌」の部屋ならばなにか重要なアイテムがあるかも知れない

どうやらこの扉を開くにはカードキーが必要なようだ

列車の連結部に見えるフック。何かを引っかけて登るのか?

電子レンジか料理用エレベーターか?中にあるのはワインだろうか

TGS『バイオ0』ファーストインプレッション

多くの人が集まっていたカプコンブースの「バイオ0」コーナー

東京ゲームショウでは、列車内の一部を遊ぶことができるロムが出展されていた。そのバージョンには、オープニングデモはなく、ビリーは登場するものの、実際に操作ができるのはレベッカのみというものだった。ほんの少しだけしかプレイできないので何とも言えないが、操作感覚もよく、グラフィックも美しい。なによりも、第1作目の『バイオ ハザード』の時点ですでに死んでしまっているブラヴォーチームのメンバーが登場するので、ストーリー的な期待感が膨らんだ。現バージョンよりも、グラフィック的にも磨きをかけていく、とのことなので、そちらにも注目したい。(編集部:ケイ少佐)

グラフィックの質も高く、セリフのボイスもしっかり入っている

◎NINTENDO 64◎

タイトル	実況パワフルプロ野球2000
発売元	コナミ
発売日	4月29日予定
価格	7800円
ジャンル	スポーツ
プレイ人数	1〜2人用
備考	64GBパック対応

待ちに待った2000年プロ野球が開幕したね。君のひいきチームの調子はどうかな? イマイチだと感じるなら自分で強くするっきゃない?! そんな要望に応えられるのが、この『パワプロ2000』だ。今月はドラペナとサクセスの魅力に迫るぞ。

ついに開幕プロ野球!!やるならコレだ、パワプロだ!!

今回からドラマティックペナントはこー変わる!!

キャンプで新戦力を補強!!

今回のドラペナでは開幕の前に1軍選手30人枠をプレイヤーが選択、決定できる。ファーム枠3人と、ファームへの登録待ち選手の中から、30人を決定し、ペナントにのぞむことになるんだ。なので、前回お知らせした1軍選手が、実は全員ではなかったってこと。ファーム枠には期待の新人など君が使いたかった選手がいるかもしれないぞ。この選手補強はシーズン中でも可能。また2軍選手を加えたデータをアレンジチームにセーブも可能になっているんだ。

ドラマティックペナントは前作とは変わっているんだ

アレンジチームも、もちろん[illegible]に参加できるのだ

シーズンが始まっても補強は可能だ。また、補強選手を加えたアレンジチームを対戦モードでも使用することができるんだ。より実際のチームに合わせてみよう

どう補強するのか?!

新戦力を補強するにあたって、チーム別にいろいろと作戦を立てていくことが大事だ。もちろんケガなどでファーム行きを余儀なくされた選手と交代せざるを得ないこともあると思うが、シーズンを長く見ていけば、ここで必要になってくる選手というのも必ず出てくるはずだ。例えば、読売ジャイアンツを例にとってみよう。先発投手を6人と考えて開幕しても、シーズン中になればベテラン勢の体力回復を待っていられない状況にもなるだろう。そうした時にファーム枠からいきのいい若手投手と交代させるなど、おもいきった作戦をとることも可能になると思うぞ。

実際通り外人枠にもこだわってみよう

シーズン中にファームの選手と入れ替えができる

実はまだ支配下選手はこんなにいたのです

キャンプが終わればいよいよペナントスタート。ペナントが進むにつれ、ケガをする選手や調子があがらない選手も出てくるだろう。今回からは「新戦力補強」という形で、シーズン中にファームの選手を1軍にあげて使うこともできるんだ。開幕前に作ったチームがちょっと…という人はここで新戦力を補強していこう。

「新戦力補強」とあるよね

選ぶとこんな画面になる

1軍には登録されていなかった選手がファームにいるのだ。1軍にあげてみる？

このチームにはこんな選手が

読売ジャイアンツ

期待の右腕チョン・ミンチョルや6番目の先発候補河原もいるぞ。新人の谷もいるのだ

中日ドラゴンズ

奮起を期待したい今中もファームに。ピカリン君の佐野選手も使ってみたいよね

西武ライオンズ

オープン戦では好調だったフェルナンデスも登録。打線不足の西武の起爆剤になるか？

大阪近鉄バファローズ

ここにいました赤堀選手。大病からカムバックの盛田投手も登録されているのだ

シナリオモードもますます手強くなって登場だ!!

全12球団のシナリオをクリアすることができるか

今度はシナリオモードを紹介しよう。今回も12球団それぞれのシナリオが用意されているんだ。どのシナリオも1999年のシーズンで実際にあったシチュエーションなので、ファンにはたまらない演出かもね。今回は4つのシナリオをピックアップして紹介していくぞ。

星の数で難易度がわかるようになっている

シナリオをクリアすることができるかな

福岡ダイエーホークス

昨年の日本シリーズから。好調のエース工藤を操作して、中日打線を封じ込めることができればクリアになるシナリオだぞ。

とはいっても工藤もお疲れ気味

千葉ロッテマリーンズ

昨年悔しい涙を飲んだロッテ小坂の盗塁への挑戦をテーマにしたシナリオだ。まずは出塁することが最大の目標なのだが…。

一昨年の屈辱を思い出せ

ヤクルトスワローズ

ヤクルトファンにはたまらないシナリオ。逆転をかけてペタジーニの一発を狙うのだ。緊張の一瞬を再現することができるか？

ペタジーニにすべてを託して打て

阪神タイガース

7連敗中のエース薮に久々の勝利を捧げるために奮起するシナリオ。2点差の8・9回の攻防を君の手で勝利に導くのだ

難易度は一番簡単なので楽勝だ

社会人編サクセスモードも大ハマりのおもしろさ!!

今月は入社できる4つの会社の特徴を紹介だ!! さてお次はサクセス社会人編。今回は入社できる4社の特長を紹介していこう。どの会社が一番君には、やりやすくなるかな？

パワフル物産(株)

まずはここから。サクセスの流れを知っておこう

最初に選択できる会社だ。いわゆるオーソドックスな会社で、与えられた課題をきちんとこなしていけば、プロ選手になることは、そう難しくないはずだ。テーマは仕事と野球の両立ってところかな？

とにかく練習でプロを目指そう!!

与えられる仕事の課題はだいたい18週間くらいかけて達成すればOK。残り7週くらいで一気にやるよりも、1ヶ月に1回くらいペースを作って仕事をしていった方が能率はいいみたいだ。

仕事をこなせば部長の評価もあがってものだ

基礎体力をつけてから、他の練習をするの

猪狩くんとのイベントは投手のほうが楽かな

初期練習アイコン

投手

野手

初期の練習アイコンはこんなカンジ。いわゆるこれが基本ってやつだ

仕事と月給

最初の月給は15万。生活費に8万、家賃に6万かかるので、あんまり無駄遣いはできない。仕事の成果によって月給があがることもあるんだ。

きちんと仕事をこなせばOK

こんなイベントに注目!!

これはどこの会社でもそうなんだけど、猪狩君との対決イベントやスカウトが見に来ているときには、是が非でも結果を残したいところだ。

投手なら早めに落ちる球を

猪狩コンツェルン

でた!! 猪狩くんの総本山。屈辱をプライドに変えろ!!

『パワプロ6』でいうところの「あかつき大学」。三軍から始まる野球生活は入れ替え戦で結果を残せば上に上がれるようになっている。つまり試合に出るには一軍にいなきゃいけないってことだよ。

とにかく練習で1軍を目指そう!!

とにかく昇級イベントでは確実に結果を出そう。一度一軍にあがったからと言って油断は禁物。与えられる10球のうち野手なら20点以上とらないと即降格だ。シングルヒットでもいいので確実に。

猪狩君のお父さんが総監督なのだ

昇格すれば練習メニューも変わるぞ

昇格試験は確実に成功させるのだ

初期練習アイコン

投手

野手

初期のアイコンは三軍。昇格すればメニューも変わるぞ

仕事と月給

月給は18万。生活費8万に家賃7万で少し余裕があるかな。特に仕事というものはなく、練習一本に打ち込むことができるのが魅力的だ。

仕事なしってのがいいよね

こんなイベントに注目!!

イベントもなにも昇格試験がすべて。最悪でも3回目の試験で一軍にはあがっていたい。試合に出ることなく終わるのは最悪だぞ。

でも監督ってはきびしーや

はみ出しサクセス情報①

サクセスのお楽しみは練習だけにあらず。今回も都市対抗野球など、ゲームイベントも目白押しだ。ここで勝利していけば、能力も評価もぐんぐんあがるっていうもの。自分の鍛えた結果を出せるチャンスだぞ。

はみ出しサクセス情報②

気になるのは彼女にできる女の子たち。今回も様々な女の子が登場するぞ。注目したいのは「どすこい酒造」の茂茶丸様の妹。男ならぜひアタックしてみるとおもしろいことが起きるかもしれないぞ。

(有)たんぽぽ製作所

会社倒産の危機!! 野球と仕事を両立できるのか?

倒産の危機にある会社、たんぽぽ製作所。野球をやりながら会社の倒産の危機まで救わなくてはいけないという大変なサクセスだ。ただ1年目から試合に出場できるので、能力は上げやすいかもしれないぞ。

とにかく仕事で倒産をふせごう!!

まずは会社の倒産を防ぐことが先決。ある程度仕事をして、会社が安定してきたら、一気に練習にうつろう。試合に勝つことで会社の業績もあがっていくので、無理に仕事づけにならず試合で結果を出そう。

とにかく会社が危機。深刻だよね～

試合に勝てば業績だってあがるんだ

時には借金返済のためにこんなことも…

初期練習アイコン

投手	
野手	

初期アイコンも基本通り。レベルアップすることができるのか？

仕事と月給

月給は12万。生活費7万の家賃4万5千できびし～生活。無駄なお金はいっさい使わないようにしよう。仕事もがんばってくれ。

停滞期になったら仕事をしよう

こんなイベントに注目!!

とにかく会社が傾きかけたら野球どころではない。右の画面にならないように、常に会社の業績をチェックしておくことだ。辛いよ～。

残り1週間で復帰できるか？

どすこい酒造(株)

大豪月よりスゴイヤツが現れた?! 野球できるのか?

出ました。野球という概念をとっぱらうサクセスがここ。『6』で大豪月に耐えた人なら挑戦しがいもあるだろうが、かなりハードだ。まずは監督ならぬ親方の茂茶丸さんの機嫌を損ねないようにしよう。

とにかく野球をやり続けるのだ!!

俺は野球をやるんだ～という強い信念を抱いていないと、イベントに流されてしまいます。なので、体力に注意しながらこまめに練習をしていこう。後は茂茶丸さんに注意して乗り越えるしかないぞ?!

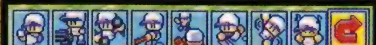
このお方が茂茶丸さん。すごい人っす

このぽっちゃりした女性は珠緒さんっす

この見[illegible]坂君なの？

初期練習アイコン

投手	
野手	

いきなり「鉄ゲタ」があります。ハードな練習になりそうな予感

仕事と月給

月給は15万。生活費が8万で家賃が6万。仕事というよりもストレスを溜めないようにするのが目的。このバーがいっぱいになると…。

恐ろしくって言えませんよ

こんなイベントに注目!!

画面がおかしいんじゃありません。黄色いんです。なぜ黄色いのかは言えません。茂茶丸さん、本当にあんたはスゴイキャラですよ。

どんなサクセスになるのやら…

糸井重里のバス釣りNo.1決定版！

◎NINTENDO 64◎

タイトル	糸井重里のバス釣りNo.1決定版！
発売元	任天堂
発売日	3月31日より発売中
価格	6800円
ジャンル	釣りゲーム
プレイ人数	1人用
備考	振動・つりコン64対応

気持ちのいい春がやってきました。花粉症に悩まされながらも本格的な釣りシーズンが幕開けですね。みなさんは、もう「バス釣り決定版」を体験しましたか？　本物の釣り顔負けのテクニックを使えるこのソフト。まだ体験していないならぜひ、購入することをお勧めします。

ルアーをもっと研究しよう!!

今回はルアーとその動きについて、実際の釣り方から学んでいこう。ゲームでもそのテクニックは使えるので応用して欲しい。

そもそも何故バスはルアーに食いつくのか？

何故か？と言われればそれはバスの習性だからというしかないが、バスはかなり頭のいい魚と言われている。先月の糸井さんのインタビューでもあったが、死んでいる魚は最後まで食わない。つまり、疑似餌であるルアーを生きてる魚同様に見せなければ釣れないということでもある。このゲームならコントローラでも（より深くしたいなら「つりコン64」で）かなりのルアーアクションが楽しめる。ここはひとつバスを騙すつもりでルアーを追求していこう。

攻める場所によってルアーを使い分けよう!!

このゲームには数多くのルアーが登場する。このルアーをどこでどう使うかが一番のポイントになるわけだ。つまりルアーにも適材適所があるということ。水深別のルアーの適応度を右ページに紹介しているので、水深別の攻略に役立ててもらいたい。さらに、今度は攻めるポイントによってもルアーを使い分けなくてはならない。下に代表的なポイントを3つ紹介してある。まずはこれを信じていただいて挑戦してもらい、自分なりの攻略を見つけて欲しい。

【 桟橋 】

桟橋は朝夕の時間帯はもちろん、昼間でもバスが小魚を狙ってやってくる場合が多い。桟橋の水深によってルアーを使い分け、トップウォータープラグやバズベイト、ラバージグなどを静かにキャスティングするのがポイントだ。日陰部分にあたる所から奥に攻めていこう。杭の周りなどもしつこく攻めていくとアタリの確率も増えていくと思う。

⬅ゲームで言うと「のの池」の桟橋。水深も浅いので、バスベイトあたりで静かに攻めてみよう

【 大岩 】

水上から見える大岩はジグやワーム系、バイブレーションやクランクベイトなどで、バスが当たるまで大岩上から下まで丁寧にキャスティングしてみよう。ゲームなので岩にあたってルアーがとれたり壊れたりすることはないので、思いっきり攻めること。もちろんボートは静かに移動すること。ゲームだろうとバスはうるさいと逃げるのだ。

⬅ゲームでいうと、こんな大岩がまさにそれ。静かに近づいてキャスティングするのがポイント

【 岬のはな 】

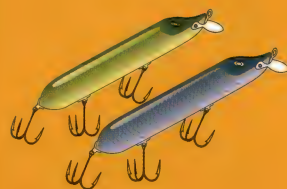
岬がくっと突き出た部分をそう呼ぶ。水の流れが変わるという意味でもバスが集まりやすい場所だ。ここも水深別に色々なルアーで試してみること。岬の先端からちょっといった所には水深の深い、いわゆるカケアガリがある場合もある。ここでは大物がいるかもしれないので、慎重に行こう。岬周辺の地形もよく見ておくといいと思うぞ。

⬅こんな岬のはながベスト。岬周辺に岩や杭などがあれば、そこもまたポイントになっていくぞ

【おまけ情報】

ゲームに登場する湖は全部で5つ。それぞれバリエーションにんだ地形が用意されていて、バス釣りには格好のポイントも多く設定されている。2つの湖はチャレンジなどをクリアしないと現れないぞ。また、今回は糸がたるんだ状態でアタリのくる、隠れアタリを紹介しよう。ノーシンカーリグにグラブをつけて、「かかすみ」などの、塔の足を攻めてみよう。この場合、自動巻き取りはOFFにしておく。ノーシンカーは動かさず緩やかにフリーフォールすること。しばらくするとグラブが一瞬、不規則な動きをするので、1.2.3のタイミングでフッキングしてみよう。この方法だと70cmクラスの大物が釣れる確率が高い。ぜひ、挑戦してみよう。また、ノーシンカー以外でもできる場合もあるそうなので、いろいろとチャレンジしてみるといいだろう。

水深別ルアー適応表

水深					分類
水面～水深1m	ペンシルベイト	ポッパー	フローティングミノー		トップウォーター
		クランクベイト		バズベイト	
	スピナーベイト		ロンググラブ		シャロー
水深1m～4m	サスペンドミノー	クランクベイト(3~4m)	バイブレーション		ミディアム
		スピナーベイト	ラバージグ&ポーク	メタルジグ	
水深4m以上		クランクベイト(6m)	バイブレーション		ディープ
	スピナーベイト	ラバージグ&ポーク	メタルジグ	ジャークベイト	
水底		ラバージグ&ポーク		リング	ボトム
	グラブ		パドルテール		

【トップウォータープラグ】

トップウォータープラグとは、その名の通り、水面上で使うルアーのことだ。別名サーフェイスプラグとも呼ばれている。左の表で言うと、ペンシルベイトやポッパー、フローティングミノー、バズベイトなどだ。実際のルアーではこの他にノイジーやミノースイッシャーなどがあげられる。トップウォータープラグは水面でもがいている魚を演出するルアーだ。つまり、バスに、死にかけているけど、まだ元気のある魚と思いこませることが大事っていうこと。そのためトップウォータープラグは、かなりハデなアクションを演出するといいと思うぞ。使用時期は朝夕のベストタイム。このゲームでは一日は朝から始まるので、一発目はトップウォータープラグを使って攻めていくといいかもしれない。

【ポッパーの限界】

先月号で糸井重里さんにインタビューをしたときに、担当編集の僕がポッパーを使っているという話しをしたら、「ポッパーで釣れなくなった時の限界ってバッサリしていいでしょう?」という話をしてくれた。ポッパーもトップウォータープラグで、水面をパコパコやりながら釣っていくルアーだが、朝夕を逃すと、これがガクッと釣れる確率が減ってしまう。ゲームをやりながらも釣りの限界を感じてしまうのだ。そんな限界をも入れたかったという糸井さんの思惑はまさにアタリと言える。

【初心者はソフトルアー】

実際のバス釣りでは初心者はハードルアーよりもソフトルアーの方がよいという話を聞く。このゲームでも初心者ならワーム系をつけて水底をズルズルとひくようなリトリーブで結構釣れたということも多いだろう。つまり、まずは慣れだ。ハードルアーでのルアーアクションは結構ハード。特に「つりコン64」を使うとかなり腕が疲れてくる…。ソフトルアーならリールをカリカリ回しているだけでもアタる時があるので、これでバス釣りの楽しさを味わうのが、お勧めと言えるだろう。

ゲームでもソフトルアーはたくさん用意されている。色は天候に合わせて選ぶのが鉄則。またワーム系はジグヘッドと組み合わせることも必要なので、ヘルプ機能をよくみながら、自分なりの組み合わせえを見つけていくといいだろう

ではそのルアーをどう効果的に使うか?

今度はそのルアーをどう動かしていくかを勉強していこう。一応釣り用語を使っていくが、その都度説明していくのでついてきてほしい。これを読んでプレイヤーなりにルアーのアクションを得て、実際のゲームでも使ってくれるとうれしい次第だ。「つりコン64」を使ってプレイしているなら、まさに実戦でも使えると思うぞ。

【 フォーリング 】

直訳すると「落ちていく」ということだ。フォーリングラブなんていうよね。今回は恋に落ちないでバスに落ちてほしい。つまりルアーの自然な落としこみっていうことだ。ただ、ルアーをポイっと投げたって、バスはプイっと相手にしてくれない。ルアーはバスに本物の魚らしく見えなければいけないので、ルアーをキャストする時にも細心の注意を払ってほしいということなんだ。フォーリングの目的は、至極簡単でルアーをキャストして水面から水底に落ちる間にヒットさせるということ。ルアーをあまり動かさず落ちていく様にして、バスを食いつかせるということだ。36ページのはみ出しにも書いたが、ノーシンカーでワームという組み合わせがこれに当たる。

【 バーチカルジギング 】

バーチカルジギングは、フォーリング中にロッドを上下に移動することでアクションをつける釣り方だ。主にメタルジグなどをつけている場合に効果的と言われている。ロッドを大きくふったり、小さくしたり、また、そのスピードに変化を付けることでアクションをつけていく。ラバージグをつけている時でも応用できるテクニックのひとつだ。

⬅ロッドを大きく、小さく上下に振ってみる。スピードを速くしたり遅くしたりするのも手だ

【 ウォーキング・ザ・ドッグ 】

つまり犬の散歩。ヨーヨーとは違い、ルアーで小魚がパニックを起こして逃げる様を演出するテクニックだ。すべてのトップウォータープラグに適応するテクニックで、ロッドを小さく上に振って、ピタっと止め、今度は糸のたるみをとりながら下に下げる。これを繰り返せばOK。ルアーが左右に頭を振って動いて見えれば大丈夫だ。

⬅見えづらいが、ルアーが左右に振れて移動していればOK。トップウォータープラグの必須テクニックだ

【 ストレート・リトリーブ 】

直訳通りまっすぐリールを巻いて戻すこと。公開中の映画、ストレイトストーリーとは一切関係ない(当たり前だよね)。これは、基本中の基本テクニックってわけだ。別名は「ただ巻き」。本当に投げて、そのまま巻き戻す、いたってシンプルなテクニック。これを使うルアーはバイブレーションやミノー、クランクベイト、スピナーベイト。これらのルアーをつけた際には、キャストしたら、すぐにガリガリとルアーを巻いてまっすぐ戻ってくるようにしてみよう。その際のスピードの変化も大切。単純作業にも見えるが、アタリをすぐに体感できる方法とも言えるだろう。実際の釣りでもこれが一番わかりやすい。この春、釣りに行こうと思っている君はぜひ試してほしい。

【 ストップ・アンドゴー 】

今度はリールを巻いて戻す時に、一度止めたり、動かしたりを繰り返すテクニックだ。トップウォータープラグのルアーでこれを繰り返すと、止めるとルアーが浮き上がり、引くと潜るというアクションをつけることができる。クランクベイトで使う場合は潜った時の水深をキープしながらストップアンドゴーを繰り返すといいだろう。ミノーやバイブレーションなどのシンキング・ルアー(ルアーそれ自体の重さで沈むルアー)では、引くとルアーが浮き上がり、止めると沈むというアクションになるぞ。この場合はカーブ・フォールというカーブを描きながら沈むアクションになることもある。コントローラを使う場合には自動巻き取りはオフにしておいた方がいいだろう。

【 トウイッチング 】

ストレート・リトリーブ中に突然魚が引きつけを起こしたように動かす方法をトウイッチングと言う。ミノーやワーム、ラバージグやスピナーベイトなどで有効なテクニックだ。まっすぐ巻いている途中でクイっと3回くらいロッドをしゃくってみよう。ルアーがぴくっと動いているように見せればいいぞ。しかしいろんなこと考えつくよね。

⬅アメリカのバスプロたちが考えたテクニックなんだって。バスを騙すのも一苦労って感じかな…

【 ジャーキング 】

ジャーキングはトウイッチングの細かくクイッとした動きに対して、急激にロッドを動かすテクニックだ。大きくスーッとロッドを立てて、元の位置に戻るようにとロッドを振る。トップウォータープラグのルアーは、ユラユラと水中に潜り、スーッと水面にあがってくるような動きになるはずだ。トウイッチングと使い分けよう。

⬅大きくゆっくりとロッドを動かす。小魚の動きをじっくりと演出してあげようではないか

【 ジグザグ・リトリーブ 】

ストレート・リトリーブよりも大きくロッドを左右に振るテクニック。クランクベイトやミノー、スピナーベイトやバズベイトなどを使うときに有効だ。ロッドを左右に大きく振ることでジグザグの動きを演出するのだが（この際、リールを巻くことを忘れずに）、ルアーを魚がパッと方向転換をしたような動きに見せなくてはならない。なんども言うが、ルアーのアクションは魚の動きに似せることだ。がんばって魚の気持ちになってみよう。またこれだけ書いておいて言うのも何だが、オダ（水中に木などで人工的に作った障害物）などの上にルアーをただ置いておくだけでも釣れることもある。実際の釣りでも最近流行っているらしく、このゲームにもしっかりと取り入れられているので、魚の動きに疲れたら、こんな釣り方をしてみるのもどうだろうか？ 特に「つりコン64」使用時にはね…。

【 シェイキング 】

今度はソフトルアーを使ったテクニックだ。ワームなどは、水底をズルズルと引いていくだけでも釣れやすいが、このワームを小刻みに振るわせてバスを誘うテクニックも使ってみよう。ワームをクネクネと動かして、そう、まるで踊っているかのような動きを演出していこう。やってる自分もシェイクヒップでやったりしてね…。ラバージグ＆ポークなどは、ルアーがブルブルと震えるような感じで動かしていくといいだろう。ワームが水底についたら、ただ引っ張るだけでなく、このアクションを加えていけば、より効果的になると思うぞ。ただ、あんまり震えているとアタリが来たときのタイミングがわかりにくくなるので、振動パックのアタリに気をつけるか、もしくはテレビのヴォリュームを少し大きくしてアタリを聞き分けるといいだろう。これもゲームならではのことだ。

【 ボトム・バンピング 】

こちらもソフトルアーを使ったテクニックだが、沈むタイプのハードルアーにも応用できる。ラバージグ＆ポークやワームやグラブ、スピナーベイトにクランクベイトなどで試してみよう。ルアーが水底についたら、ロッドを小さく上下に振って、ルアーをピョコピョコと跳ねるように動かしてみよう。これがボトムバンピングだ。

⬅ルアーが水底についたら、ロッドを小さく上下に振って、ルアーが跳ねるように動かすのだ

【 ボトムクロール 】

こちらもソフトルアーのワームやグラブ、ラバージグ＆ポークを使ったテクニックだ。同じくルアーが水底についたら、ゆ〜っくりとリールを巻いていく、そりゃもうゆ〜っくりとだ。チョコチョコとルアーが水底を歩いているような感じにすること。いわば、ズル引きというテクニックだ。ルアーの跳ね方によって水底の地形がわかったりするので、一石二鳥ということになる。「つりコン64」だとよりリールの動きがわかりやすいぞ。

【 スイミング 】

これはかなり高度なテクニック。沈んだルアーで同じ水深を保ちながらスーっと引いてくるテクニックだ。底の方を引くならワームやグラブで。ハードルアーならバイブレーションなどがベスト。目的の水深に達したら、ラインを止め、スーっとひきながらリールを巻いていこう。このゲームではルアーの水深がゲージでわかるようになっているので、タイミングはわかりやすいと思うぞ。ただ、それぱっかりに気を取られてアタリを忘れないように…。

【 バンクバーナーテクニック 】

スピナーベイトを使った落とし込みのテクニックだ。枯れ立木やオダなど根がかりしそうな所にキャストして、すぐに急いでリールを巻き、またゆらゆらと落とし、そしてまた急激に巻くというアクションだ。ルアーを落とす時はロッドを倒して落とし込む方が効果的な動きをすると思うぞ。「つりコン64」を使う場合は落とし込みとリールを巻くタイミングをリズム感よくやってもらいたい。

【 カウントダウン 】

ルアーを目的の水深に落とし込むためのテクニックだ。と言ってもやることは簡単。ルアーが着水してからの時間をカウントするだけ。1の時にどれくらい沈んだか、2の時にはどれくらい沈んだかを自分なりにカウントして覚えておけば、スイミングなどを試すときにわかりやすいというものだ。水深ゲージを見ながらカウントしておけば、かなりわかりやすくなると思うぞ。

【糸井さんの嫌いなアシ】

これも先月のインタビューの事だが、糸井さんは実際の釣りのテクニックをこのゲームで遊ぶときにもかなり応用しているとのこと。つまり、実際の釣りでもやらない事はゲームでもやらないそうなのだ。バスを攻めるポイントとしてアシの茂みがよくあげられる。バスの好物が集まる場所でもあるので、バスが集まりやすいのだ。実際にゲームでもかなりの好ポイントとしてアシを攻めている人が多いと思う。ただ、糸井さんはこのアシ攻めは大嫌い。実際の釣りでもかなり敬遠しているようだ。そのためゲームでもアシを攻めに行かないとか…。そういったこだわりを持ってプレイするのもまた一興かもしれない。俺はソフトルアーでしか釣らない…なんて人はそれ1本でいってもらうとかね…。

【忘れがちなライン】

ゲームスタートと同時にショップで様々なルアーを買いたくなってしまう気分はわかる。どんぐりもいっぱいあるしね。ただ、忘れちゃいけないのがラインだ。これがないと実は釣れないんだけど、どうもラインを買い忘れる人が多いようだ。ラインも太さによって様々な種類があるので、ルアーや釣り方に適したものを色々とチョイスしておくのがいいだろう。ゲームの釣りではカエルくんの表情によってラインブレイクがわかるが、ま〜大丈夫だろうと引っ張っていると確実にブチっと切れる。ということはルアーもさよなら…ということだ。しかもラインの替えを持っていないと最悪…。後悔をするよりも先にラインを買ってタックルにいれておいたほうが安心ってわけだ。

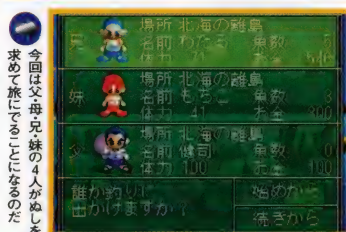
何度も遊んでみたけれどいつもの「ぬし釣り」です!!

◎NNTENDO 64◎	
タイトル	ぬし釣り64～潮風にのって～
発売元	ビクターインタラクティブソフトウエア
発売日	5月26日予定
価格	6800円
ジャンル	釣りアクションRPG
プレイ人数	1人用
備考	振動パック・GBパック・つりコン64対応

編集部に届いたサンプルロムを遊んでみたぞ!!

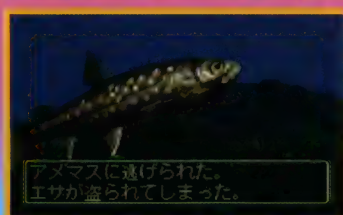
やっぱり釣りゲームは『ぬし釣り』なのだ

バス釣りをメインにしたいろんな釣りゲームがN64に登場しているけど、やっぱり安心して遊べるゲームは『ぬし釣り64』だね。なんたって『ぬし釣り』シリーズが脈々と受け継ぐ、のほのんとした素朴さが、とてつもなくイイ感じに仕上がっているのだ。新作の『ぬし釣り64～潮風にのって～』もファンの期待を裏切らない、『ぬし釣り』シリーズの正統派ストロングスタイルなのだ。みんなも、早く遊んでみたいよね。

オープニング画面は意味深げに地球のアップからはじまるのだ

今回は父・母・兄・妹の4人がぬしを求めて旅にでることになるのだ

ちょっくら釣ってみますか！

実際にゲームを始めると、操作が非常にシンプルで楽になったことがよく分かる。前作では、ハリやエサを魚に盗られてしまった時は、設定画面にもどって付け直さなければいけなかった。でも、今作では、ハリなどの道具やエサの手持ちがある間は、付け直さなくても、繰り返し釣りができるのだ。もちろんサオやエサの種類を変える時は設定画面にもどるのだけど、同じ道具で釣り続ける時は何もしなくてもいいのだ。これはとっても便利だね。

道具の設定画面もシンプルでわかりやすいぞ。

ハリやエサを盗られても手持ちがある間は付け直さなくてもいいので、釣りに集中できるのだ

前作との変化違いはなにがあるの？

キャラが大きくなった

画面を見れば一目瞭然だけど、キャラクターがずいぶん大きくなった。操作もしやすくなったし、キャラのこまかい動きを見てるだけでも楽しいぞ。色んな仕草を見せるので、注意してよーく見てね。ただ操作がしやすくなった反面、画面に表示されるマップが小さくなったけど慣れれば全然問題なし。楽しさは、さらにパワーアップしているぞ。

これは前作の画面。はマップは広いけどキャラは小さ目だった

キャラが大きくなったので、細かな動きや仕草もはっきりわかるのだ

いろんな操作が楽になった

とにかくいろんな操作が楽になったという印象。花つみや虫とりはボタンを押すだけでOKなのだ。前作のように手で捕まえたいという人もいるかも知れないけど、個人的には釣りに集中できる今作の方をオススメするぞ。

捕まえたいときは「はい」を選択するだけでいいのだ。これなら逃げられる心配もないから安心だね

魚が釣れやすくなった？

これは遊んでみての印象だけど、魚が釣れやすくなったような気がするのだ。操作が楽ちんになって、とっつきやすくなったことも関係するかもしれないね。でも、やっぱり「ぬし」にたどり着くまでは大変なのだ。

画面がアップになって、魚影が見やすくなった。これだと大物と小物の違いもバッチリわかるよね

はるばると、ぬしを求めて三千里

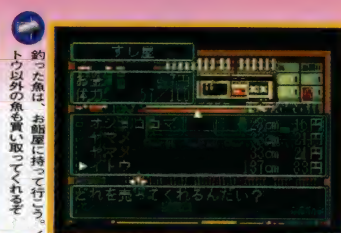
兄・誠一郎の場合

郵便屋さんの手紙から始まる

誠一郎のもとに届いた祖父からの手紙には、ハワイの沖で伝説のぬしが暴れまわっていると書かれていた。これを読んだ誠一郎は「ハワイに行きたい!」と連呼する。こまった両親は「イトウ釣り大会」で優勝することを条件に、ハワイへ旅立つことを許してあげるのだ。

イトウ釣り大会で優勝してハワイに行こう!!

誠一郎がぬしを釣るためには、まず「イトウ釣り大会」で優勝しなければならない。大会の内容については、家の近くの釣り道具屋のおじさんに話し掛けよう。参加料は200円で、プレイ時間によって優勝賞金がちがうぞ。最初は装備もあまりよくないので、釣り上げるのに苦労するかもしれないけど、優勝と常夏のハワイ目指して頑張ろう。

10分、20分、30分の3つのコースがあるぞ。最初は時間が長いコースの方が無難だ

釣った魚は、お鮨屋に持って行こう。イトウ以外の魚も買い取ってくれるぞ

2メートルを超えるイトウをゲットした。イトウは幻の魚ともいわれる珍しい魚だ

頑張ったけどやっと3位だ。優勝は厳しいぞ。ハワイへの道は辛くて長いのだ

妹・亜由美の場合

まずはヒラメを釣りに行こう

いろんな人に話しかけよう。同じ人に何度も話しかけないと全部の情報が入手できないぞ

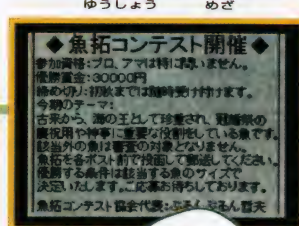
魚の飼育方法を覚えて、きちんと世話ができることを条件に、きれいな熱帯魚を釣るための旅に出ることを許された亜由美。飼育方法を覚えるためには、熱帯魚図鑑と飼育ノートが必要なのだ。まずは、熱帯魚図鑑を求めて、魚を釣ることになったのだ。

1 ヒラメが釣れるのは海。情報によるとこのあたりでヒラメが釣れるようだが…

「ぬし」を自分で決められる。シリーズ初の快挙!!

父・健司の場合

魚拓コンテスト優勝を目指せ

◆魚拓コンテスト開催◆
参加資格：プロ、アマは特に問いません。
優勝賞金：30000円
締め切り：初秋までは随時受け付けます。
今期のテーマ：
古来から、海の王として珍重され、慶事の祝用や神事に重要な役割をしている魚です。
該当外の魚は審査の対象となりません。
魚拓を各ポスト前で投函して郵送してください。
優勝する条件は該当する魚のサイズで決定いたします。ご応募お待ちしております。
魚拓コンテスト協会代表：ぷるんぷるん哲夫

家のために必要なお金をかせぐために、「魚拓コンテスト」優勝を目指すのだ

母・由美子の場合

父・健司とともに旅に出る母・由美子。とっても仲がいい夫婦だよね

料理の材料目指して旅に出る

◎NINTENDO 64◎

タイトル	ドラえもん3（仮）	ジャンル	3Dアクションアドベンチャー
発売元	エポック社	価格	未定
発売日	2000年夏予定	プレイ人数	1～4人用
価格	未定	備考	振動パック・音声認識システム対応

N64に再登場!!

ドラえもん3（仮）

秘密の道具を駆使して謎を解き明かそう!!

のび太の町も登場するぞ

今度の『ドラえもん3』は、ひみつ道具を駆使して、いろんな謎を解き明かし、敵を倒していく3Dアクションアドベンチャーゲームだ。また、『ドラえもん』のゲームとしては初めて、「のび太の町」も3Dで完全に再現されているのだ。町の中を探索して、いろんな情報を入手しながらゲームをすすめていこう。

マンガやアニメでおなじみの公園。ジャイアンリサイタルが開かれたりしたらイヤだなあ

ひみつ道具でマップが変化する

今回も、いろんなひみつ道具が登場するけど、ある道具をうまく使うと、マップががらっと変わってしまうのだ。枯れた森には花が咲くし、氷原が人工太陽で緑の草原に変わってしまうこともあるぞ。こうした派手な演出は超見物。どんな冒険が待ち受けているのか楽しみがいっぱいだね。

ここは湖のなかのシーン。どんな場所を冒険するのか楽しみだね

これはどんなひみつ道具かな？ あっと驚くようなひみつ道具も登場してほしいよね

プレイヤーキャラは最初は2人だけど、冒険が進むにしたがってひとりずつ仲間が増えていくぞ。もちろんおなじみの声優さんがしゃべりまくるので、みんな知っている『ドラえもん』の世界がそのまんま、体験できちゃいそうだ。さらに、今回は、音声認識システムも搭載されるぞ。マイクを使ってどんなことができるんだろうね？ くわしいことがわかったら、紹介するのでおたのしみに！

音声認識システムに対応!!

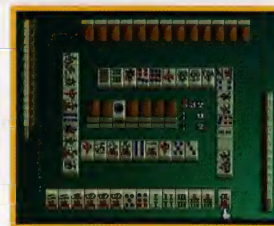
井出名人の打ち筋を学べる麻雀ソフトだ。捨て牌アドバイス機能もあるので、上級者のみならず、初心者でも安心して遊べるぞ。

◎NINTENDO 64◎

タイトル	井出洋介の麻雀塾	価格	5800円
発売元	セタ	ジャンル	TAB（麻雀）
発売日	4月21日発売	プレイ人数	1人用

四季の情緒にあふれた7つの麻雀大会!

このゲームのメインとなるのは、「家族モード」内にある「大会モード」だ。主人公（プレイヤー）が、麻雀が大好きな村上家に居候している間に開催される、7つの麻雀大会に参加していく内容となっている。大会によって半荘数やルールが異なるので、ルールに合わせた打ち方を心がけないと、好成績を残すのは難しいだろう。そこで、各大会のルールを紹介するので、勝ち抜くための参考にしてほしい。

3D画面は、捨て牌は見にくいものの、対局相手の表情がうかがえるので、場を読みやすくなる

誰かがテンパイした気配を感じたら、2D画面に切り替えて、捨て牌を入念にチェックしよう

1年目 お花見杯

最初の大会となる「お花見杯」は、ごく一般的に使われている麻雀ルールで開催される。大会参加者の強さや打ち筋の傾向をつかむにはうってつけだ。半荘数は予選・決勝ともに2回の短期戦なので、1回でもドベを引いてしまうと苦しいか。

1年目 お盆休み杯

半荘数が予選・決勝とも3回という長丁場。持ち点が25000点、一発や裏ドラがアリなど、こちらもごく一般的なルールで行われる大会だ。でも、この大会のみ、食いタンなしのルールとなっている。食い仕掛けで速攻型の人は注意しよう。

1年目 お正月初日の出杯

初日の出にちなみ、「発」と「一筒」がドラになる。また、一発は二翻になるので、ダマテンではなく積極的にリーチをかけるタイプの人は、この大会で強さを発揮できるかもしれない。半荘数は予選2回と決勝3回となっているぞ。

2年目 王座決定戦

プレイヤー以外の参加者は全て井出名人! もしこの大会で優勝できたら、麻雀の実力を自慢してもいいだろう。大晦日最終戦の決勝で2位以内に入れれば参加できるぞ。「麻将連合」ルールで行われ、半荘は予選2回、決勝3回となっている。

最強の対局相手、井出名人に囲まれてしまっては、なかなか思うようにアガれない?

2年目 ひな祭り杯

ひな祭りということで、女性参加者には各半荘ごとに3000点のボーナス点がプラスされる。三色同順・三色同刻・三暗刻・三槓子・小三元の、「3」にちなんだ役は全て三翻になる。半荘数は、予選・決勝とも2回という短期戦だ。

2年目 スイカ割り杯

スイカ割りにちなんで、緑と赤の牌の「発」「中」がドラになるというインフレルールだ。どちらかをポンしてアガれば、それだけで満貫相当の点数になるぞ。また、普通のドラは表示しないルールだ。半荘数は予選・決勝ともに3回。

2年目 大晦日最終戦

一発や裏ドラ・カンドラがなく、持ち点が30000点なのが特徴的な、「麻将連合」のルールで行われる。半荘数は予選2回、決勝4回と、ちょっと長めの大会だ。最終戦に設定されているが、決勝戦で2位以内に入ると次の大会に進めるぞ。

牌譜モード

1997年に開催された、プロアマ混合戦「セタ杯争奪麻雀日本シリーズ」の、3回戦から決勝戦までの全牌譜が収録されているモードだ。もちろんこの大会には井出名人も参加しているから、プロの打ち筋を学んでみよう。途中乱入も可能だ。

どの局面からでもプレイヤーが途中乱入可能! 実際の大会を上回るアガリを目指そう!

井出名人プロフィール

昭和54年に東京大学文学部を卒業し、麻雀プロの道を歩み始める。これまでに名人位を5回獲得したほか、平成6年には史上初となる名人位と最高位の2冠を達成。また、麻雀を広く普及させるために、昭和63年に「日本健康麻将協会」、平成9年には「麻将連合」を設立した。著書が多数あるほか、数多くの家庭用麻雀ソフトの監修も手がけている。テレビ番組「TheわれめDEポン!」の解説者としてもおなじみ。

戦略性の高さがたまらない魅力の『カードヒーロー』。今月は第６話と第７話のストーリーと、ブーストパック第３弾・第４弾のカードを紹介するぞ！

◎ゲームボーイ◎

タイトル	カードヒーロー	ジャンル	カードゲーム
発売元	任天堂	プレイ人数	１人用
発売日	２月21日より発売中	備考	GB&GBカラー共通
価格	3800円		通信ケーブル・ポケットプリンタ対応

第６話 カードヒーロー

1 ジョーカーズのアジト

催眠術にかけられたシロウを、ようやく正気に戻したと思ったら、今度はクミちゃんがジョーカーズのアジトに１人で乗り込んでしまったらしい！ ひろしとクラブの仲間たちは急いでアジトに駆けつけたが、入り口の扉の前には、ジョーカーズのリーダーとしおの手下であるナルシーが待ちかまえていた。中にいるクミちゃんは、果たして無事だろうか？ まずはナルシーとのカードバトルになるぞ！

◆クミちゃんが心配だ！急いで「としお」のいるジョーカーズのアジトに乗り込まなくては！

◆ナルシーを倒せば、クミちゃんがいるであろうアジトの中に通してくれるらしい

2 マジシャン「ナルシー」

マジシャンの「ナルシー」は、念力（？）を使って願い通りのカードをドローしてくる。そのため、このバトルは勝つことが極めて難しいのだ。でも、このバトルでナルシーが使うデッキには注目しよう。シゴトにん・スライをはじめとした、すぐマスターにダメージを与えられるモンスターを数多く使ってくるのだ。超速攻デッキを作る上での参考になるので、じっくり観察しておくといいぞ。

◆好きなカードをドローする念力（？）を使ってくるので、この１回目のバトルはまず負けてしまう

◆ナルシーがとった速攻は、大いに参考になる。どうせ勝てないだろうからといって投げないように

3 「ナルシー」との実力勝負

念力（イカサマ？）を使わせないようにするため、ためおがナルシーをパンツいっちょうの姿にしてしまった。これでようやくマトモな勝負ができるぞ。念力ナシとはいえ、ナルシーの強さはかなりのもの。シゴトにん・チュトロ・バーサクパワーなどを使い、どんどんマスターにダメージを与えてくるぞ。同じ速攻勝負では苦戦するので、ハイヒーリングなどのマジックカードを有効活用しよう。

◆ナルシーのインチキを見破ったのか、ためおがナルシーをパンツいっちょうにしてしまう

◆今度は実力勝負となり、ナルシーが先攻する。かなり手強い相手だけど、１回勝てばＯＫだ

4 ボス「としお」

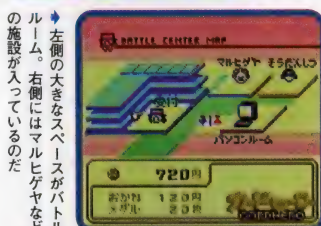
先にとしおに挑んでいたクミちゃんは、バトルで負けて全てのカードを燃やされてしまっていた。それを聞いたひろしは、生まれて初めて本気で怒った！ 「バトルでケリつけるぜ！」の決めゼリフで、としおに立ち向かうひろしは、マサル以上のカッコよさ！ もしバトルに負けてカードを燃やされてしまっても、クラブのみんなが新しいデッキを用意してくれるから、この最後の戦いに全力で挑もう！

◆負けるとカードを燃やされてしまう。大切なカードを粗末にする奴なんて許せない！

◆としおは、ぎんじ・テレポ・チャーミのほか、スーパーカードのワイルダーを使ってくるぞ

第7話 バトルセンター

1 「バトルセンター」オープン！

第6話までは、どちらかというとカードゲームのルールを覚えるためのストーリー展開だったけど、この第7話からはいよいよ本格的なカードバトルになるぞ。会員の増加によって手狭になったクラマクラブが閉鎖され、代わりに「バトルセンター」という立派な施設がオープンするのだ。メインとなる、カードバトルを行う「バトルルーム」には、新たなバトラーが多数登場するので、これまでの知識と経験を生かしてバトルを重ねていこう。また、センター内に「マルヒゲヤ」が移転したほか、タクミさんの「そうだんじょ」なども設置されている、実に便利な施設になっているのだ。

◆空き地だった場所にバトルセンターがオープンする。この後は自分の家にしか移動できなくなるぞ

◆左側の大きなスペースがバトルルーム。右側にはマルヒゲヤなどの施設が入っているのだ

◆バトルルームでは、まず受付を済ませてからバトルを行うシステム。3つのクラスがあるぞ

2 「マルヒゲヤ」新装開店！

新装開店マルヒゲヤでは、ブーストパックの第3弾・第4弾が販売開始されたほか、不要なカードの買い取りもしてくれる。ブーストパック第3弾の「ストレンジカインド」は、ちょっと変わったタイプのモンスターやマジックカードが入っているシリーズ。第4弾はスーパーカードが入っていることもある新シリーズなのだ。これらのカードについては、48ページから個別に紹介しているぞ。

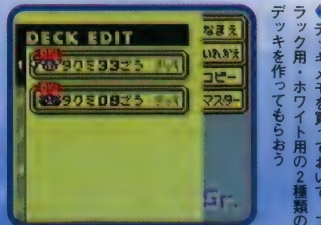
◆ブーストパックの新シリーズが2種類発売された。お値段は他のシリーズ同様150円だ

◆デッキメモも忘れずに買っておきたい。デッキを何種類か作っておけるので便利だぞ

◆シングルカードは日替わり。ちょっと値段は高めだけど、お目当てのカードがあれば買おう

◆カードの買い取りもしてくれる。もちろんレアなカードの方が買い取り価格は高いのだ

3 Dr.タクミの「そうだんしつ」

自称カードヒーロー研究家のタクミさんが、バトルセンター顧問に就任し、「Dr.タクミ」として、今までと同様にデッキ構築の相談を受け付けてくれる場所だ。前衛モンスター・後衛モンスター・スーパーモンスター・マジックカードの比率を最適化してくれる。クラスが上がってデッキ枚数が変化した時だけでなく、新しいデッキを作ったら、積極的にアドバイスを受けてみるといいぞ。

◆まずマジカルマスターの体験バトルでお世話になる。奥の部屋にはヒロシのじいちゃんがいるぞ

◆デッキを見てもらうと、どんなカードが不足してるのか、具体的なアドバイスをしてくれる

◆デッキ診断のほか、手持ちカードでのベストデッキも作ってくれる。気軽に利用しよう

◆デッキメモを買っておいて、ブラック用・ホワイト用の2種類のデッキを作ってもらおう

4 パソコンルーム

タクミさんが開発した「カードヒーローPC」が置いてある部屋だ。第2話でPCに挑戦した時と同様に、CPUは自分と全く同じデッキを使ってくるので、新しいカードの使い方を参考にするだけでなく、デッキの弱点を知るのにも役立つ。ルールとCPUの賢さ、先攻後攻を選べるほか、メダル不要でバトルを途中でギブアップできるから、気軽にデッキ構築のためのテストプレイをしてみよう。

◆新しいカードの使い方やデッキの弱点を知りたいときには、なるべく賢さを上げた方がいいぞ

◆パソコンルームにいる人たちに話しかけてみよう。デッキ構築のヒントになる話をしてくれるぞ

◆ギブアップしてもメダルが減らないけど、PCに勝ってもメダルはもらえないぞ

◆こんな情報を教えてくれることもある。他にもブレンドくんの情報も教えてくれるのだ

カードバトルのシステム

5 バトルルーム

バトルルームでは、3つのクラスでバトルが行われる。最初はジュニアクラスにランクされるけど、「そうだんしつ」の体験バトルに勝つと、マジカルマスターカードがもらえ、シニアクラスにも参加できるのだ。さらにシニアクラスで10ポイント以上の勝ち点を獲得すると、プロクラスに上がれるシステム。勝ち点は、2戦2勝だと2ポイント、3戦2勝なら1ポイント、負けは0ポイントだ。また、毎週水曜日にはホワイトマスター限定の大会、金曜日にはブラックマスター限定の大会が開催される。両大会とも5人抜きすると、賞品としてメダルが50枚もらえるので挑戦してみよう。

◆ノーマルフィニッシュは3枚、スーパーフィニッシュで5枚もらえるほか、クラスボーナスもつく

◆どのクラスでも、対戦相手は3人の中から選べる。なるべく多くのバトラーと戦ってみよう

◆勝ち抜きバトルは1回でも負けてしまうとアウト。次の週にならないと再挑戦できないぞ

6 ジュニアクラス

今までと同様の20枚デッキ・マスターの体力5ポイントのルールで行われる。このクラスでは、別にポイント（勝ち点）を稼ぐ必要はないけど、他のクラスに比べて早く決着がつくため、マルヒゲヤでカードを手に入れるためのメダル稼ぎにピッタリなのだ。また、バトル終了後には、相手キャラからカード交換を持ちかけられることがある。持っていないカードとの交換ができるかもしれないぞ。

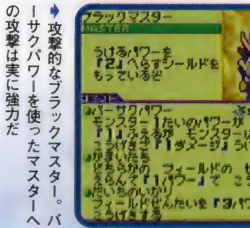
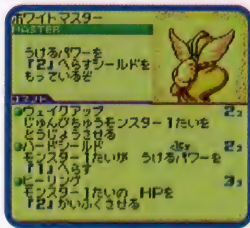
◆マジカルマスターを手に入れるまでは、このジュニアクラスにランクされるのだ

◆ジュニアクラスは今までのルールと同じなので、戸惑うことなく気楽に対戦できる

◆カード枚数が少なくて、まだデッキが弱いうちは、このクラスでメダルを稼ぐといいだろう

◆バトルセンター入口に貼ってあるランキングには、勝率も表示されるので気合いが入る

7 シニアクラス

「そうだんしつ」の体験バトルで勝つと、マジカルマスターを使用するシニアクラスに上がれる。このクラスは、ジュニアクラスと同様にデッキは20枚、マスターの体力は5ポイントというルールだ。マジカルマスターは、マスター自身が特技を持っているカードで、まず体験バトルで「ホワイトマスター」か「ブラックマスター」のいずれか好きな方を選び、勝てばそのマジカルマスターが手に入るのだ。マスターの持つ特技はそれぞれ異なるから、両方ともテストプレイしてみてから選んだ方がいいだろう。ちなみに、選ばなかったマジカルマスターも、後にマルヒゲヤで購入できるようになるぞ。

◆守備的なホワイトマスター。味方の前衛モンスターに対するハードシールドは多用するぞ

◆攻撃的なブラックマスター。バーサクパワーを使ったマスターへの攻撃は実に強力だ

◆体験バトルで選ばなかったマジカルマスターは、マルヒゲヤで購入可能。届くまで数日かかるぞ

8 プロクラス

シニアクラスで10ポイント以上の勝ち点をあげると、このプロクラスに進める。マスターのHPが10ポイント・デッキが30枚になるなど、さらに本格的なカードバトルを楽しめるようになるのだ。マスターカードは、シニアクラスと同様にマジカルマスターを使用する。対戦後に行われるCPUキャラとのカード交換では、滅多に手に入らない超レアカードのトレードを持ちかけられることもあるぞ。また、このプロクラスで10ポイント以上の勝ち点を獲得すると、最強バトラーの「マスターX」に挑戦できる。見事に勝利を収めれば、「キングオブバトラー」として栄誉をたたえられ、幻のマスターカードが手に入るらしい。しかし、今までマスターXに勝った者はいないくらい、手強い相手だという。いいカードをタップリ手に入れてデッキを強化してから、マスターXに挑もう!

◆プロクラスは、マスターのHPが10になる。戦略の限りを尽くした本格バトルが楽しめるぞ

◆体力を2ポイント減らすかわりにストーンが1個増える「メイクストーン」という技を使える

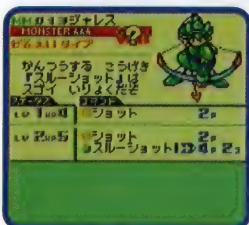
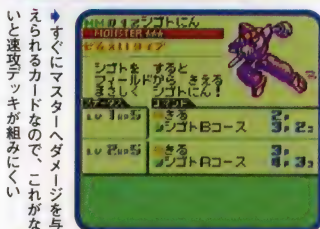
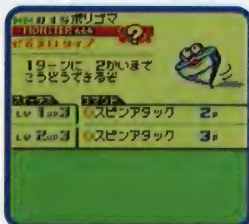
◆プロクラスで10ポイント以上の勝ち点を獲得するのは、なかなか難しい。じっくりと挑もう

カードの集め方あれこれ

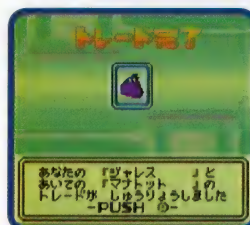
9 出現しないカード

ゲームを始めるときに入力した名前や誕生日などで、個別のIDナンバーが設定される。このナンバーによって、ブーストパックやシングルカードではどうしても出現しないカードが決まるのだ。「シゴトにん」などが出ないタイプ、「ジャレス」などが出ないタイプ、「ポリゴマ」などが出ないタイプの3種類がある。これらのカードが出てこなくても、ブレンドくんを使ったり、友達やバトラーとのカード交換で入手できるから、どんなIDナンバーでもカードのコンプリートは可能だぞ。ちなみにIDナンバーを確認したいときは、「メニュー」の「じょうほう」画面でセレクトボタンを押してみよう。

◆戦略の幅が広がる2行動モンスターなので、これが手に入らないとちょっと苦しいか

◆すぐにマスターへダメージを与えられるカードなので、これがないと速攻デッキが組みにくい

◆レベル2になると圧倒的な攻撃力を発揮するので、デッキに1枚は入れておきたいカードだ

10 友達やバトラーとのトレード

持っていないカードを手に入れるには、友達との通信トレードが手軽だ。第4話をクリアすると通信が可能になるので、積極的にトレードを頼んでみよう。センターで行われるバトルの後に、バトラーからトレードを持ちかけられることがある。これも、出てこないカードを手に入れるチャンスだ。一度トレードしたバトラーでも、次に対戦したときに、また別のトレードができる機会もある。超レアカードが手に入るチャンスもあるので、手持ちカードに余裕があるなら応じてみよう。ただ、相手が交換を希望してくるカードは、1枚はデッキから抜いておかないとトレードできないので注意!

◆バトラーとのトレードは、上のクラスになるほどレアなカード同士の交換になる傾向だ

◆通信ケーブルを使った友達とのトレードは、もし気に入らなかったらキャンセルできるぞ

◆レア度が近いカード同士の交換になるよう、あらかじめ友達と話し合っておこう

11 ブレンドくん

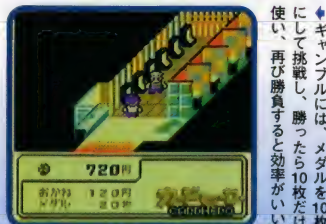
マルヒゲヤのレジの横に置いてある機械は「ブレンドくん」。カードを3枚入れると、その組み合わせ次第で新しいカードが1枚出てくるマシンだ。このブレンドくんでしか手に入らないカードもあるから、いろいろと試してみよう。ちなみに、特定の3枚の組み合わせに対して出てくるカードは常に決まっていて、カードを入れる順番は関係ないぞ。また、モンスターカードを2枚以上入れればモンスターカードが出てきて、マジックカード2枚以上ならマジックカードが出てくるという法則があるのだ。今までどうしても出てこなかったカードも、このブレンドくんで手に入るかもしれないぞ。

◆レジの横にあるタマゴ型の機械がブレンドくん。うっかり見落とさないように注意しよう

◆レア度の低いカードばかり入れても、ありふれたカードしか出てこない。思い切りの良さも肝心だ

◆マナトット・ガスキン・★4つのスーパーカードの3枚を入れると、超レア「にゃあお」が出現!

12 謎の人物たち

バトルセンター受付の横に、謎の人物が登場することがある。メダルを1枚しか持っていない時には、「ジャンケソ」という人物が現れ、トイレでジャンケン勝負が行われる。勝てばメダルが倍になるけど、負けたら手持ちメダルを全て取られてしまう。ジャンケンは4回まで続けられるけど、適当なところで止めておいた方がいいぞ。また、メダルを2～10枚持っている時には、受付横に「ギャンブル」が出現する。話しかけると、20枚デッキ・HP3というルールのカードバトルに誘われ、勝てばメダルが倍に増える(負ければゼロに)。手っ取り早くメダルを増やしたいときは、イチかバチか勝負だ。

◆ジャンケソとのジャンケン勝負は運次第。あまり欲張らずに、4枚くらいに増えたら止めよう

◆ギャンブルには、メダルを10枚にして挑戦し、勝ったら10枚だけ使い、再び勝負すると効率がいい

◆マスターのHPが3と少ないので、対ギャンブル専用の超速攻デッキを組むのもオススメだ

『カードヒーロー』ブーストパック カード紹介

	第3弾	ストレンジカインド 067～089
SUPER INCLUDE	第4弾	スーパーインクルード 090～110

067 ラブレー ★★

◆ランダムながら、相手モンスターに「ダメージ攻撃」できるのが魅力。自分のHPも減る点には注意しよう

068 ゲイリー ★★

◆「のみこみとばし」は、どこに飛ぶか分からないのが怖いところ。自分のマスターにぶつかることもあるぞ

069 ヌンチャ ★

◆1度攻撃を受けると、そのターンの間だけバラバラになって、次の攻撃を受けなくなる。前衛の壁役として活躍

070 ガサッツ ★★★

◆「がむしゃら」は強力だけど、攻撃が当たるかどうかは、やってみないと分からない

071 ラオン ★★★

◆右側にいないとまるで役に立たない。ただしレオンとの「Wアタック」は超強力！

072 レオン ★★★

◆ラオンとのWアタックは、両方レベル1なら4P、どちらかがレベル2なら5P、両方レベル2なら6Pだ

073 ビター ★★★

◆レベル2になると使える、4P攻撃の「ガツガツがみ」は強力。前衛の主力としてデッキに入れたいカードだ

074 スイート ★★★

◆ストーンなしでマスターのHPも回復できる点に注目！「ワープ」などを使って、何としても後衛に下げよう

075 ペンスキー ★★★

◆前衛の壁役として重宝する。後衛に配置すると、目の前の味方モンスターにも攻撃してしまうから気を付けよう

076 ダイン ★★★★

◆レベル1の時点からHPが6あるのが魅力。レベルが3まであるので、長く前衛で活躍してくれるだろう

077 おやこだま ★

◆相手前衛に「こだまばくだん」が当たると、自分の前衛もダメージを受けてしまうぞ

078 ジャベール ★

◆「ケッコウ」と能力が似ているけど、こちらはストーンなしで相手後衛に2P攻撃ができるのだ

079 トリゴミー ★★

◆「がったい」すると「たいあたり」のパワーが増えていく。いつ前衛に出して「たいあたり」するかがカギ

080 キエルストーン ★

◆相手の戦術を狂わせるようなカードで、最低でも相手ストーンを1個は減らせる。地味だけどイヤなカードだ

081 シャッフル ★

◆消費ストーンが少ないので、保険用のカードとして意外と役立つ。相手の山札に対しても使えるぞ

082 ハリケーン ★

◆相手の「きあいだめ」外しに便利。このカードで味方モンスターを倒してしまうと、ペナルティを受けるので注意

083 ならべかえ ★★

◆5枚目まで見たあとに、好きなように並べ替えができる。このカードも、相手の山札に対しても使えるのだ

084 マッドファイア ★★

◆消費ストーンが多く、しかも与えるダメージの計算が立たないので、ちょっと使いづらいカードだろう

085 ゆうわく ★★

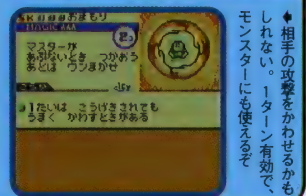
◆相手の前衛スーパーモンスターも、上手くいけば道連れにできる。保険用としてデッキに入れるといいかも

086 ぷよシールド ★★

◆受けるダメージが半減するので、「ハードシールド」よりもこちらの方がオススメだ

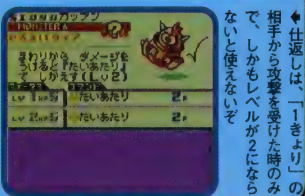
087 ローテーション ★★

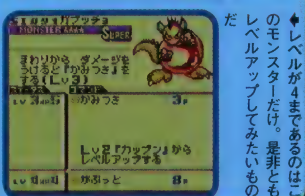
◆相手モンスターとともに、味方モンスターも回転する。使いどころが難しいが、ハマれば効果絶大

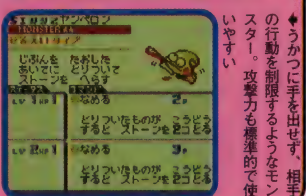
088 おまもり ★★★

◆相手の攻撃をかわせるかもしれない。1ターン有効で、モンスターにも使えるぞ

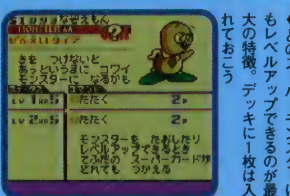
089 にゃあお ★★★★★

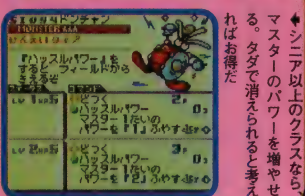
◆謎に包まれている五つ星の超レアカード。名前から判断すると、モンスターカードのようだが？

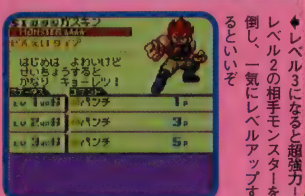
090 カップン ★

◆仕返しは、「1きょり」の相手から攻撃を受けた時のみで、しかもレベルが2にならないと使えないぞ

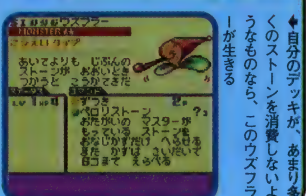
091 ガブッチョ ★★★★

◆レベルが4まであるのはこのモンスターだけ。是非ともレベルアップしてみたいものだ

092 ヤンペロン ★★

◆うかつに手を出せず、相手の行動を制限するようなモンスター。攻撃力も標準的で使いやすい

093 なぞえもん ★★

◆どのスーパーモンスターにもレベルアップできるのが最大の特徴。デッキに1枚は入れておこう

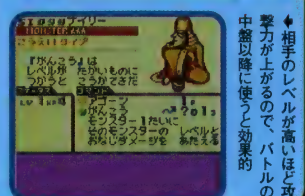
094 ドンチャン ★★★

◆シニア以上のクラスなら、マスターのパワーを増やせる。タダで消えられると考えればお得だ

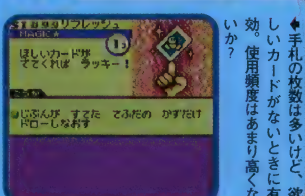
095 ガスキン ★★★★

◆レベル3になると超強力！レベル2の相手モンスターを倒し、一気にレベルアップするといいぞ

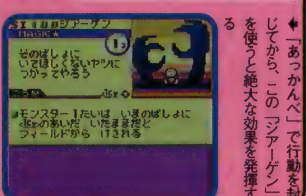
096 ウズフラー ★★

◆自分のデッキが、あまり多くのストーンを消費しないようなものなら、このウズフラーが生きる

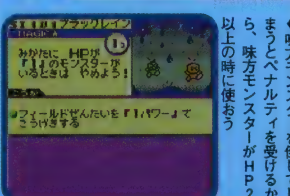
097 ガァガ ★★

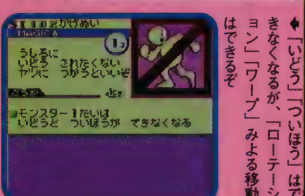
◆後衛としては、唯一の2行動モンスター。レベルアップすると、相手の後衛にも攻撃できるようになるのだ

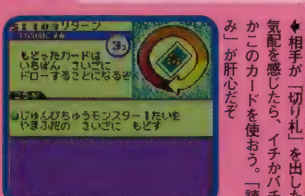
098 ナイリー ★★★

◆相手のレベルが高いほど攻撃力が上がるので、バトルの中盤以降に使うと効果的

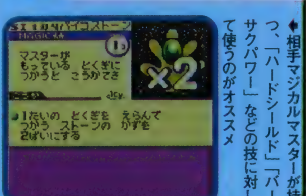
099 リフレッシュ ★

◆手札の枚数は多いけど、欲しいカードがないときに有効。使用頻度はあまり高くないか？

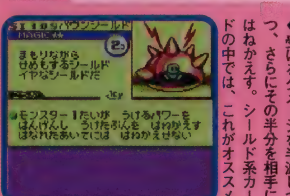
100 ジアーゲン ★

◆「あっかんべ」で行動を封じてから、この「ジアーゲン」を使うと絶大な効果を発揮する

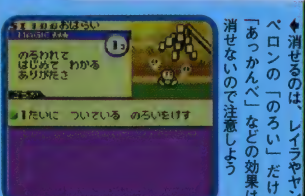
101 ブラックレイン ★

◆味方モンスターを倒してしまうとペナルティを受けるから、味方モンスターがHP2以上の時に使おう

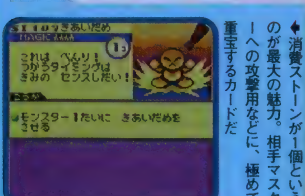
102 かげぬい ★

◆「いどう」「ついほう」はできなくなるが、「ローテーション」「ワープ」みよる移動はできるぞ

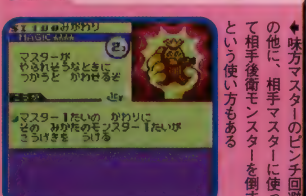
103 リターン ★★

◆相手が「切り札」を出した気配を感じたら、イチかバチかこのカードを使おう。「読み」が肝心だぞ

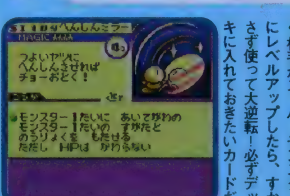
104 バイコストーン ★★

◆相手マジカルマスターが持つ、「ハードシールド」「バーサクパワー」などの技に対して使うのがオススメ

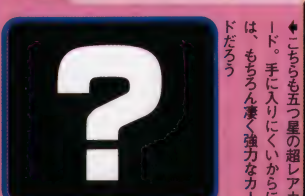
105 バウンシールド ★★

◆受けるダメージを半減しつつ、さらにその半分を相手にはねかえす。シールド系カードの中では、これがオススメ

106 おはらい ★★★

◆消せるのは、レイラやヤンペロンの「のろい」だけ。「あっかんべ」などの効果は消せないので注意しよう

107 きあいだめ ★★★★

◆消費ストーンが1個というのが最大の魅力。相手マスターへの攻撃用などに、極めて重宝するカードだ

108 みがわり ★★★★

◆味方マスターのピンチ回避の他に、相手マスターに使って相手後衛モンスターを倒すという使い方もある

109 へんしんミラー ★★★★

◆相手がスーパーモンスターにレベルアップしたら、すかさず使って大逆転！必ずデッキに入れておきたいカードだ

110 モーガン ★★★★★

◆こちらも五つ星の超レアカード。手に入りにくいからには、もちろん凄く強力なカードだろう

忍たま乱太郎64 ゲームギャラリー

◎NINTENDO 64◎			
タイトル	忍たま乱太郎64 ゲームギャラリー	価格	6480円
発売元	カルチャーブレーン	ジャンル	パズルゲーム
発売日	4月14日より発売中	容量	64M
		備考	バッテリーバックアップ

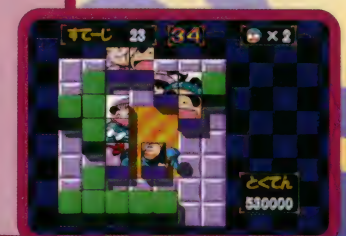
忍たま乱太郎のゲームがいっぱい入ってるよ!

アニメでおなじみ忍たまたちが登場するパズルが4本もつまった、とってもお得なゲーム集がこの『忍たま乱太郎64 ゲームギャラリー』だ。てなことで、これからそれぞれのゲームを紹介するよ。

落としてポン!

まず、画面の下をみてもらうと3つの絵が並んでいる。この絵の中のどれかを4分割したパネルが落下してくるから、これを絵の表示されている列までカーソルで動かしていって、下にあるものと同じ絵を完成させる、という落ちものパズルゲームだ。

テキパキューブ

フィールドの中にたくさんのキューブが散らばっている。で、このキューブを押したり、引いたりしながら、絵の描かれたキューブを正しく組みあわせて、絵を完成させてやろう。ちなみに、絵の描かれたキューブは4~9つに分割されているぞ。

対戦! テキパキューブ

前に説明した「テキパキューブ」のルールで対戦ゲームを行うのがこのモードだ。もちろん対戦だということで、相手におじゃまキャラを送り込んでじゃまをしたりすることもできるぞ。このモードでは、思考力だけじゃなく、相手よりすばやく行動することが大事だ。

ワイワイジグソー

画面の下に、バラバラに置かれたピースを見本と同じになるようにフィールドに並べていくパズルゲームだ。一度完成させた絵は、タイムアタックモードでも遊べるようになるぞ。このモードでは完成までの時間も記録されるから、友達とタイムを競うこともできるんだ。

トランプもついてくるぞ!

もう買った人は知ってると思うけど、この「忍たま乱太郎 ゲームギャラリー」には、とってもカワイイ「忍たま乱太郎 特製トランプ」がついてくるぞ! SDキャラになった忍たまたちが描かれていて、とってもかわいいよね!

特製シール VOL.45

『ゼルダの伝説』&『カードヒーロー』シール!

今月も『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』シールだ!

カセットの上面に貼ってね

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面

忍たま乱太郎64
ゲームギャラリー

Bass Rush
バスラッシュ

井出洋介の麻雀塾

こっちは『カードヒーロー』シールだよ!

ういっす。お便り担当編集のマッシーです。春っすね～。世間ではもうすぐGWですな。マッシーももうこの5月で32歳…。編集生活丸10年になりました。んとに時間の経つのは早いこと。

JUNE

64ドリームの表紙はいつも「最新情報満載号」なのでしょうか？
（兵庫県／森元康夫）さん。

森元くんは「シレンでこたつ脱出号」とか「カービィで星になる号」みたいな面白みを出して欲しいとのリクエストだ。それならば『ゼルダ大好き、骨まで愛しちゃった号」とか「気がつけばそのうちアドバンスドリームとかドルフィンドリームになっていそうな号」や「64ドリームはオークションで売っちゃダメ号」はいかがだろう。何の事やらさっぱりわからんな。さしずめ今月は「もっちーが事故って大変で最少人数でドリームを作った号」になりそうですわ。

あのマイクロソフトもハードを発表しましたが、N64は大丈夫なんでしょうか？
（三重県／シムール改式）さん。

X-BOXってやつだね（このネーミングどう思う？）。噂ではうん億ポリゴンを使ってPS2よりすんごいなんてことだけど。やっぱキモはソフトでしょう。どんなにすごいハードでもソフトがよくないと…。それで苦戦しているハードもあるじゃない？N64はというと、確かに今後発売のラインナップは少ない。これがそのままドルフィンに移行していくのかはまだ不明だけど。これから『ゼルダ』『マザー』『マリオRPG』、そしてあの人気作品の続編もあるかもよ。

ロクドリはいまでもみんなが大好きなゲームを扱ってくれるのですてきですね
（三重県／ふみづきゆきえ）さん。

本当はもっともっと多くの言葉でロクドリを評価してくださって、うれしい限りです。なんていうか編集長をはじめ、スタッフが本当にロクヨンのゲームが好きで、会社で対戦しているのに、プライベートで遊ぶ時にも、またロクヨンで遊んだりと。かなりロクヨンな生活をしているからだと思います。そーやって遊べるゲームがロクヨンには多いからじゃないですかね。これからもロクヨンゲームを愛情を持って紹介していきたいと心がけています。応援よろしくです。

なんと私タレントスタジオの夢をみたんです。（神奈川県／かるぼーん）さん。

かるぼーんさんの夢はタレントスタジオで女優の柴田理恵さんの顔が選ばれ、ゲーム画面でいじくると実際の柴田さんの顔も変化してビックリ!!! っていう夢だったらしいぞ。さらにかるぼーんさんはよくゲームの夢を見るんだって。みんなはゲームの夢ってみたことあるかな？マッシーもたまに夢ん中でゲーム画面の中と外を行き来するようなのをみることがあります。どーみても日常なんだけど、その人の脇にHPとかMPが見えたりして…。みんなはどーかな？

最近オークションなどで昔のゲームが高価で取引されていますね。
（東京都／あっちょんビリケン）さん。

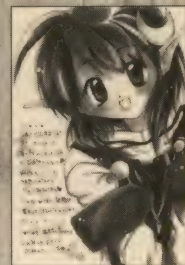
確かに。インターネットのオークションではファミコンなどの昔のゲームが結構いい値段で出ているんだよね。プレミア価格ってカンジなんだろうけど、結構高い。編集部の任天堂コレクター、エンドーも任天堂のゲーム以外の商品（カードゲームとかボードゲームが昔出ていたんだよね～）なんかを入札してたけど、結構値段があがって苦戦していたみたいだ。みんなも大事なソフトやハードは売らずにしっかりとっておくといいかもしれないよね。

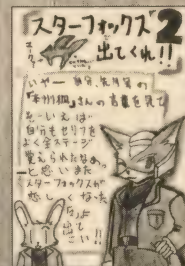
なんかこー隠し球みたいなものが任天堂から出てきませんか？
（千葉県／ヨッシー2）さん。

隠し球か～。なんでしょう。とにかく上でも書いたけど任天堂3大RPGが出るでしょう。アドバンスとドルフィンはまだ不明だけど、おそらくちょい発売が延びるのではないでしょうか？それ以外だとなんだろう。個人的には『フォックス』の続編とかやってほしいですな。あと『マリオカート』とか。この夏に映画もやるあの人気シリーズの何かも出てくるとは思うんだけどな～。とにかく玉手箱みたいな任天堂ソフトラインナップをじっくり待つとしましょう。

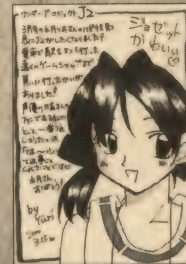
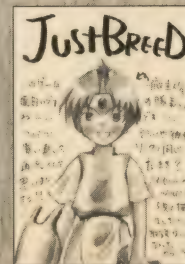
【あてさき】 〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
（株）毎日コミュニケーションズ　64ドリーム「ロクドリエンタメ倶楽部」係

イラストも大放出!!

⬅千葉県／ちかさん。マリパ2ではクッパも立つ瀬なし

⬆埼玉県／磐城沙織さん。SOも人気だね

⬆広島県／フィヨルドさん。独特の世界観だ

⬆東京都／ポケッチャさん。これは同意見

⬆埼玉県／ともさん。早秋発売とみたが…

⬆三重県／セピアさん。かじるのかな…

⬆福岡県／藤宮ユーリさん。J2人気が復活

⬆福岡県／のーんさん。恒例シブゲーの1枚

⬆岐阜県／リベドさん。祝! 最新作64で登場

Game Soft Fan Club 2

ゲームソフトファンクラブ

ゲームソフトファンクラブにいつもお葉書ありがとう。好評にお応えして3ページ復活決定なのです。

ZELO ゼル夫くん外伝

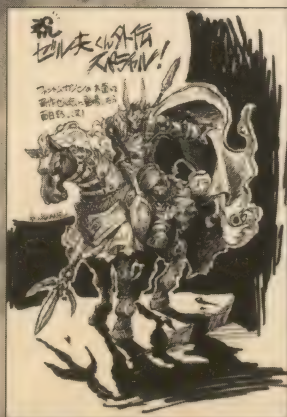
あと1週間でムジュれる!!

マジですか。いやマジです。あと1週間で『ムジュラ』をもう遊んでいる自分が目に見えます。そして♪ちゃららら〜と一緒に口ずさんでいる自分が見えます。こんなに幸せでいいんでしょうか？つーわけで来月はいよいよプレイレビューを大募集します。

お面コンボ募集

こんなお面があったらいいなってことで、まずはドラえもんのお面。夜にかぶる→のび太くんをのび犬くんと書いてしまう→四次元ポケットを探してみる→ハートのかけら発見♪ちゃららら〜。続いてマリオのお面。かぶるもヒゲがくすぐったい→キノコを食べると大きくなれるかも→毒キノコで腹痛→排便中に敵→よく見るとルイージ面。

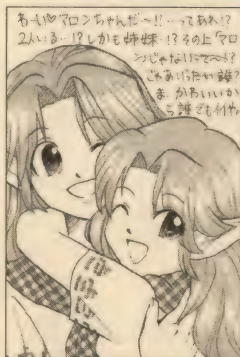
今月も中植せんせからの1枚

←今月も中植せんせーからお祝いのハガキをいただきました。かくいうせんせもこのFC出身者なのです

ムジュラ記念スペシャル2

いよいよ発売『ムジュラの仮面』!! 盛り上がっているか？

←埼玉県／ねまちょさん。マロンちゃんファンもそーでない人もこの女性気になるよね

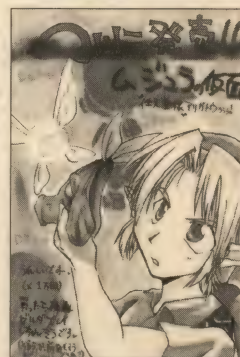
←千葉県／犬飼鈴助さん。メッチャいいカンジのルトねーさん。でもやっぱヌメってるの？

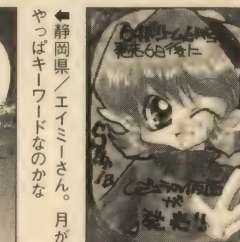
←静岡県／おーしゃんぶるーさん。振動パックの電池を新しいのに替えて4月27日を待て

←福井県／神谷紫蘭さん。ゴールデンウィークはどこもいかずにムジュラと一緒

←広島県／喋る岩2世さん。来月は中植せんせーのプレイレビューも掲載します、今決定

←岐阜県／猫代子さん。同じくマロンでない人。にせマロン？

←大阪府／はるさめまななさん。本誌と一緒に買ってね

←静岡県／エイミーさん。月がやっぱキーワードなのかな

←東京都／めるるーきさん。スタルキッドなんか小憎らしい

←千葉県／えのっちんぐさん。そんなお面もほしい気がする…

プレイレビュー募集

さて、いよいよムジュラ発売っていうことで、みなさんからのプレイレビューを募集します。原稿用紙400字詰めで2枚程度になんとかまとめてみてください。毎月掲載していきます。なんか賞品も考えるのでみんなの熱いレポートを待っていますよ。

ファイアーエムブレムFC

64版はでるのか?でないのか?

100%ないとは言えない。それはどちらの真実なのか.

先月号でも言いましたが、64で出ないということは100%はないそうです。少しの確率でもあるのなら期待しましょう。ただ、エムブレムの親とも言える加賀さんは違う会社に移られ、PSで『エムブレムサーガ』(発売アスキー)というソフトを開発中。どちらが先になるか?

←栃木県／緑川なつめさん。ナンナ姫に惚れちゃった人も募集

←東京都／長月りあさん。FEFCは完全復活予定。乞うご期待

←長野県／小池英貴さん。なんつーか真心を感じるハガキです

「ゲームソフトファンクラブ」の「ファイアーエムブレム」のコーナは、無くさないでもしい。そして、できれば、PS版ファイアーエムブレムを含めた、全エムブレムファンのための、お葉書きコーナになってほしい。その様な事(運動)をしていれば、PSの後にまた任天堂からFEを出してくれるかも知れないと思います。

←福井県／神谷紫蘭さん。64での発売を期待して祈りましょう

星のカービィ64FC

こちらも発売記念スペシャル

とにかく激プリなカービィを楽しんでいますか?

発売ひとつきたちました。『星のカービィ64』みんなプレイしている?というかクリスタル全部集めてみました?これ全部集めてもう一度エンディング見てくださいね。およよってカンジになっていると思いますよ。ってなわけで、今回は発売スペシャル。ハガキを一挙に紹介します。

さてこのあとカービィFCはどーなるかというと…。なんと次はGBあたりで最新作を楽しめることになりそうですよ!!引き続きみんなのイラストハガキ募集していくのでよろしくね。

プレイレビュー

東京都のくれないパンダさん。「とにかくかわいいの一言。能力ミックスがちょっと強いって感じはするんだけど、その表情もかわいくってメロメロです。早くクリスタルを全部集めようと思います。」

←北海道／水無月彗さん。このコンビは兄弟みたいだね

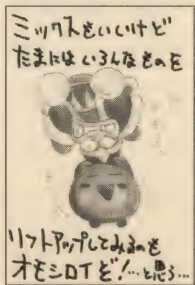
←千葉県／葉月さん。ワドの活躍もおもしろかったよね

←千葉県／水月あくあさん。やはりスパークカッターが人気

←群馬県／さくらんさん。スパークカッターは光の剣がいいね

←神奈川県／ペポリンさん。がんばって集めよう

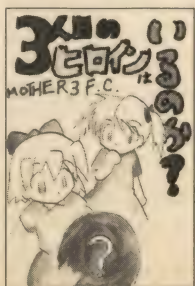
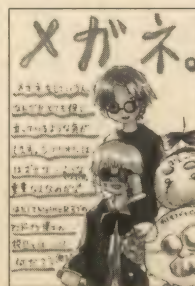
←埼玉県／ゆぴてるさん。アクロはなかなか手強いぞ

←神奈川県／セパルトゥラさん。リボンも人気沸騰中

←山形県／FALCONさん。デデデを持ち上げてみたいね

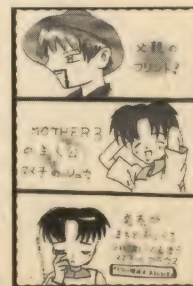
Mother3 FC

夏発売が見えてきた?! 期待のマザー

それにしても新しい画面を早くみたいもんだね。

前回の糸井さんインタビューから発売が近いと判断したのですが、なかなか情報が出てきません。というか、もうひとつのRPGのが早く出そうな雰囲気なんですわ。これはいか～ん!! みんなもっともっとハガキを書いて、この熱意をスタッフに届けようじゃないか?

←富山県／りずむさん。載りました。泣かないで～

←北海道／かきこさん。今回のメガネは誰なのかな

←香川県／かなボーさん。双子ならではの活躍があるか?

←東京都／おからさん。ぜひいて欲しいんですが…

ポケモン金・銀FC

あのポケモンのことは本当に秘密にして

っていうか、捕まえられないんだって。持っている人のがおかしいぞ。

あのね、あのポケモン捕まえたってハガキが来るんだけど、そいつって絶対つかまんないんだよね。改造マシン以外では。だからそれ持っていると違法ってことになるので止めようね。それに改造マシンはソフトのデータを破壊しかねないので、なるべく使うのはやめようね。

←山形県／りざーど温泉さん。不運はちょっと可愛そう風雲は?

←京都府／藤村ミカさん。ランターンを選んでいるところがシブい

←群馬県／水草なつみさん。チコリータファンも結構多いんだよね

←千葉県／桜塚れんげさん。体が長い系のポケモンが好きなのかな?

スーパーマリオRPG2FC

まだまだハガキが少ないっすよ、みなさん

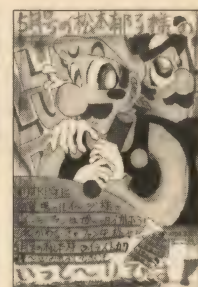
第2のルイージファン倶楽部になりそうな予感が…。

いえーい、大ニュース!! 今月の任天堂の発売カレンダーで、なんと『マリオRPG2』が夏発売になっているじゃありませんか!! これはかなり確実ってこと!!ってことは夏休みには遊べるじゃん。さーFCもルイージFCに乗っ取られないように盛り上がっていこうぜ。

←栃木県／るいーじ・らぶさん。ヤバい。ルイージFCの手が…

←兵庫県／伽羅さん。ジーノの登場はぜひお願いしたいところだ

←愛知県／マリオ子さん。ルイージの登場はなんか気になるよね

←埼玉県／松本郁子さん。夏になりそうです。いやいやよかったっす

『ヌル』ロード第4章

何でもないようなことがヌルだったと思う

ヌルというかちょっと辛目に今回は言っているつもりです

♪ヌル、ゴリラ、チンパンジ〜。ヌル、ゴリラ、チンパンジ〜ってみんな相変わらず歌っているんでしょうか?小学生の時、俺がこの歌作ったんだっていう人が25人いました。それはさておき、ヌルもどーするかちょっと困り気味。こーなったらゲーム業界のヌルい部分を暴いていこうかと…うっ!! 首の後ろに吹き矢が…。意識がうすれる…。2時間経過。起床。何を書こうかすっかり忘れてしまいました。この続きは福岡県のJOKER君に任せます。というわけで、ページが余ったのを埋めているのがバレバレと思っているでしょう?ハイそーです。タイそーです。チョリソーです。今回は10点満点中3点。

ドルフィンとGBAはこーヌル

こーヌルってのはこーなるってのとヌルを掛け合わせてみたのです。ネタばらしです。そしておもしろくもなんともありませんでした。失敬。さて噂の2ハードですが、ズバリ、年内は出ないでしょう。と丸尾君が言っていました。特にアドバンスは携帯と一緒になったのも出るらしいので、年末になるのではないでしょうか?とすえお君が言っているんです。マジで。みんなはどー予想していますか?PS2出てもソフト売れへんかったしね〜。とってもいいソフトをハードに合わせて発売してほしいありますとキートンが言ってました。

あの事件はどーなったのか?

あの事件とは、宙出版から発売されていたポケモンの攻略本。ごらんになった方も多いと思うが、任天堂の許可を一切得ずに作った本で、規制もなし、オールオッケイ事後承諾で作った本なんだ。おかげで任天堂を始め、ポケモン関連の会社は大迷惑。みんな規制を守ってきちんと正しい本を作ってるのに、こんなの勝手に作られちゃたまんないよね。一応販売差し止めの請求をしているらしいんだけど、なんつーかこれだとやったもん勝ちってことになりそう…。今後もこういった本が出てきたらどーするんでしょう?ちゃんとしたルールを作ってほしいっす。

F.Cへのおハガキは…

宛先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ゲームソフトファンクラブ2」係

DDD (Dream Drunker Dash) スペシャル 次号よりページ増決定スペシャル!! DDキャラクターコンテスト開催!!

君の好きなDDキャラを応援してくれ!!

お待たせ!! いよいよ来月からページ増、ボリューム増で始まるDDに期待して、キャラクター人気コンテストを開催しちゃいます。えーしますとも。好きなキャラをハガキに書いて送ってくだしゃんせ。

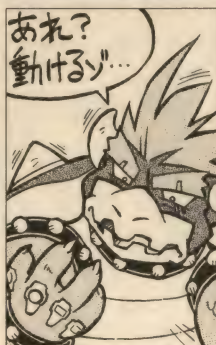
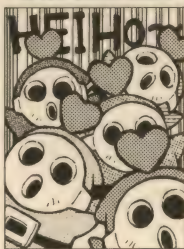
君の好きなキャラをハガキに書いて応募しよう!!

好きなキャラとその理由をハガキに書いて送ってください。ここにないキャラは番外～と書いて送ってね。締め切りは5月31日（必着）です。

あて先 〒102-0074 千代田区九段南1-5-13 (株)毎日コミュニケーションズ 64ドリーム「DDD」キャラコン係

エントリー

1.クッパ

DDの主役と言えばこの人。最近のハジケっぷりはともかく出演ゲームが少なくないかい?

2.ヘイホー

影の主役ヘイホー。ドアップも達成したし、ヘイホー5としても活躍中。ダークホースか

3.マリオ
4.ルイージ

世界一有名な兄弟。兄はDDではちょっと照れ屋。弟はマジメな感じ。担当編集お気にの絵からエントリー

5.フォックス

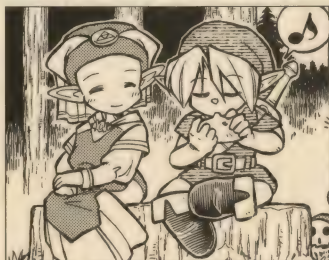
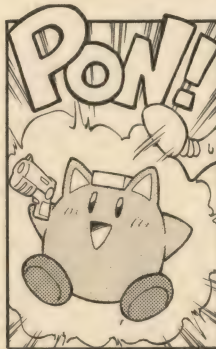
犬っぽいという意見も多いキツネ。人柄がいいよね～!

6.ファルコ

なんか世間に疑いを持つファルコ。でもしごくまっとうかも

7.ライト

DD外伝キャラのライト。これからも活躍予定をしておりますよ

8.ゼルダ **9.リンク**

ゼルダとリンクもすっかりレギュラー。大人リンクもよろしく

10.カービィ

最近活躍の多いカービィ。あどけなさなら一番ですな

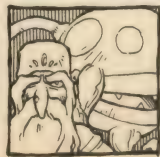
11.ピーチ

再登場を願う声高しのピーチ。男勝り加減もいいっす

12.アモス

影のあるアモス。ハードな物語を読んでみたいよね

13.謎の翁 **14.長老**

ナゾの老人たちもエントリー

この表情が最高のドンキーも

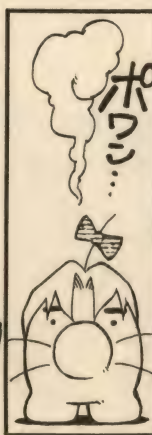
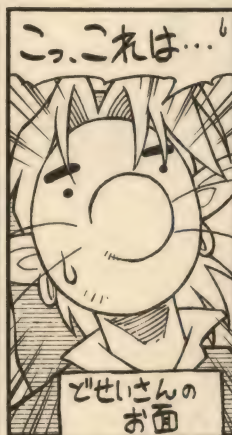
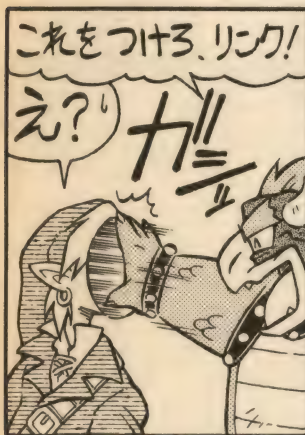
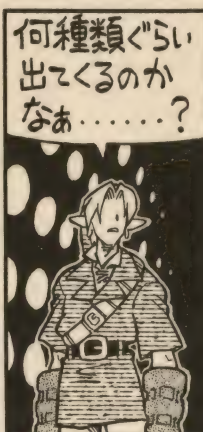
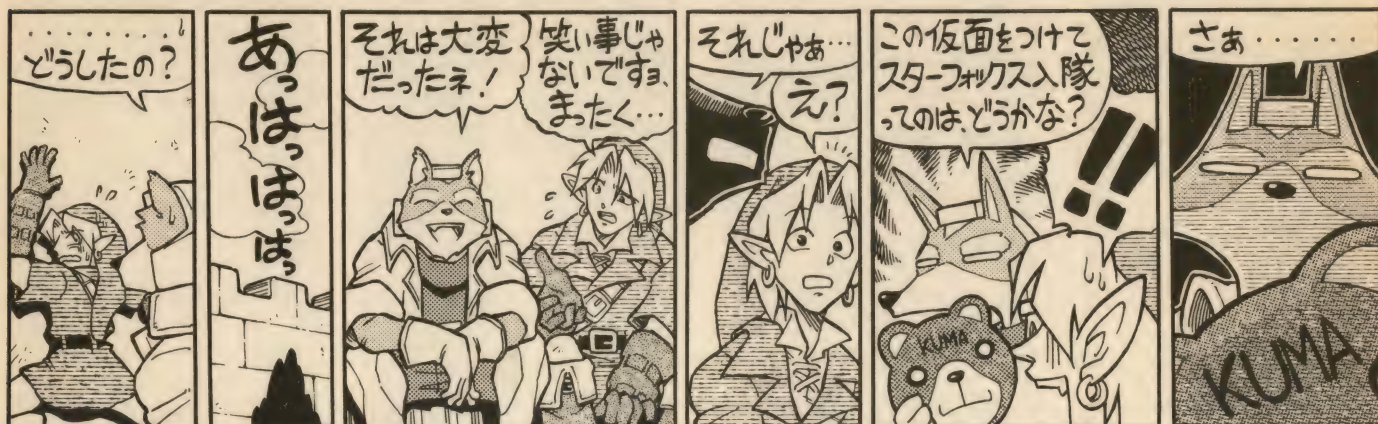
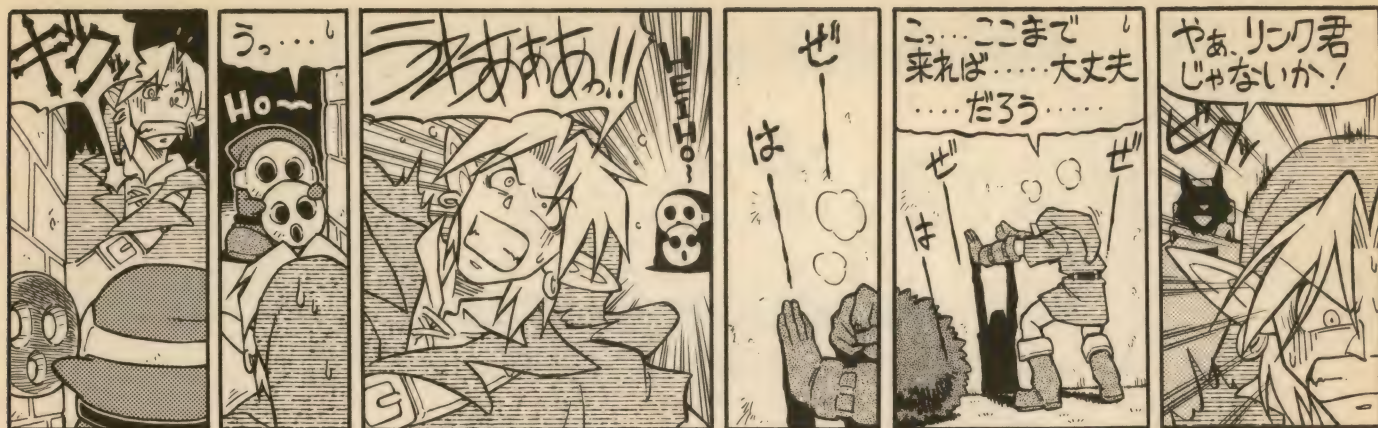
15.ドンキー

16.ガノンドロフ

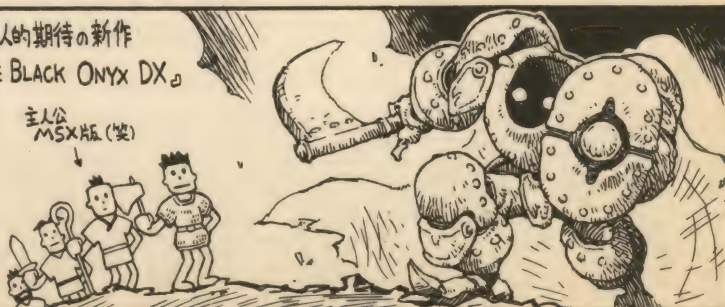
なぜこの衣装?! ガノンも人気高いんです

※これ以外のキャラでも応募してもオッケイだよ。マイナーなキャラも求む

今月は『ゼルダの伝説 ～ムジュラの仮面～』です。

なんと中植せんせは今月より東京に引っ越し決定!! しかも編集部常駐として加わってくれることになりました!! これでDDもパワーアップ間違いなし!!

かなり以前から楽しみにしているのに、なかなか発売されないソフトがあります。GB版ブラックオニキスなんですが、毎月発売中止になっていないかとヒヤヒヤしています。BPSさんテトリスもいいですが、コッチの方もよろしくお願いします。この前でたWIZといいこのブラックオニキスといい、GBのRPGは注目作が目白押しです。あとはハイドライドあたりが登場してくれると僕のRPG人生はGBで安泰なのですが…(笑)。今月のコメントかなりマニアックですネ、スイマセン。(BY中植)

●来月からいよいよDDレベル2へ!! そんなせんせーへのお葉書はコチラ

宛先 〒102-0074 千代田区九段南1-5-13(株)毎日コミュニケーションズ 64ドリーム『DDD』係り

ほぼロクヨン流コピー塾

題字：糸井重里

今月から始まりましたコピー塾。最初なので出足が鈍いかと思いきやEメールとハガキを合わせて62通の応募がありました。感謝感謝。それでは行ってみよう。

では僭越ながらお葉書担当のマッシーがみなさんのコピーを拝見させてもらいます。まず気になったのは「幸運値50%増（ルイージ比）」。ルイージの何が彼を不幸に思わせるのかを表しているよね。そして「地下から土管がっ!! ああ奴だ!!」これは敵キャラの気持ちを表しているのかな。敵にとってあのオヤジは脅威だもんな。さらに「楽しさ凝縮収納中」。GBの可能性を表しているいいコピーだよね。メカっぽいし。で、今月のほぼロクヨン流の「おれっちのダチ」。なんていうか「っち」ってとこがいいっすよね。64ドリームに関しては、やっぱ「誤植」っていうイメージがあるみたいで…。最近はがんばっていると思うんだけど…。このテーマは来月も募集しますので、「誤植」ネタ以外でひとつよろしくお願いします。

マリオ

幸運値50%増（ルイージ比）
千葉県／ちかさん

地下から土管がっ!! ああ奴だ!!
愛知県／みそK@つ君さん

京のみやこのはんなりオヤジ
E-mail／宝山りふぁさん

赤い服は炎の証
E-mail　喜多啓太さん

年齢不詳のヒーロー
愛媛県／イヌマリオさん

カメを蹴り、ブロックを壊す正義の味方
福岡県／しそごまさん

年齢不明のオリンピック出場可能？
E-mail／平原学さん

マルヒゲ屋
三重県　64KINGさん

ニンテンドウマン1号
栃木県　マルマイン命さん

ゲームボーイ

世界が遊び場
広島県／マルヒゲさん

ゲームボーイねぇ、へぇ～ガールはないの？
宮崎県　和田大志く～んさん

遊戯少年
鳥取県／こすものうぁさん

小さな巨人
和歌山県／魔亜水輩怒さん

楽しさ凝縮収納中
愛知県／西宮ヨカさん

おれっちのダチ
東京都　ちぶさん

恋ゲームボーイ 恋ゲームガール
E-mail　ルイ・コスタさん

持ち歩いてないの？
千葉県／カミフーさん

名刺代わりの対戦マシン
兵庫県　ぼちさん

64ドリーム

ふりかけよう N64(ロクヨン)に
京都府　森元康夫さん

素敵な出会いに逢える本
広島県　ひとみは金ちゃん

64ドリームの方程式は 64=∞(無限大!)
愛知県　西宮ヨカさん

誤植満載! 64ドリーム
茨城県／宮崎俊弘さん

任天堂ワールドへのパスポート
富山県／のぼぼんうさぎさん

日本64応援会会報誌
福岡県　JOKERさん

ドドドドリーム大爆笑
富山県／OHイエイさん

となりにあって違和感なし、のんびりゲーム誌
長野県　からさん

今月のほぼロクヨン流は「おれっちのダチ」東京都／ちぶさん決定!!

次号のお題と新締め切り

引き続き「マリオ」マリオアクションをコピーしよう　「64ドリーム」引き続きみんなのコピーを募集

新お題は「ルイージ」お待たせ!! 弟の思いを存分に　「カービィ」ピンクのふわふわした奴のコピーを

＊締め切りは5月31日(水)7月号、8月号で紹介するよ!＊

あて先はコチラ

ハガキは下の宛先へ。E-mailは64forum@pc.mycom.co.jpへ。

発売 〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「ほぼコピー」係まで

THE LEGEND OF ZELDA
THE LEGEND OF
ZELDA®
ゼルダの伝説
ムジュラの仮面
攻略ヒントブック
Dream Hint Book
ネタバレ注意!
※このヒントブックの内容は、具体的な攻略ヒントを含んでいます。自分の力だけでゲームをクリアしたい人はご注意ください!
このヒントブックの攻略範囲
オープニング
▼
最初の神殿に入るまで
The 64DREAM
7月号中とじBook in Book

『ムジュラの仮面』新システム徹底チェック!

いよいよ発売1週間前となった。これまで「64ドリーム」をずっとチェックしてきて、すっかり『ムジュラの仮面』をわかっているつもりになっているそこの君、甘い、甘すぎる。編集部に届いたサンプルロムで、ようやく我々もわかったんだけど、とてつもなく奇妙なシステムです。驚くよ、絶対…。

◎NINTENDO 64◎	
タイトル	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
発売元	任天堂
発売日	4月27日
価格	5800円(カセットのみ)
	7800円(メモリー拡張パック同梱)
ジャンル	3DアクションRPG
プレイ人数	1人用
備考	メモリー拡張パック専用、振動パック対応

はみだしゼルダ

『時のオカリナ』のおもなCアイテムで、結局今回出てこないものは、パチンコ、ブーメラン、メガトンハンマーなどだ。その代わり新アイテムがいくつか追加され、ビンも4個以上持つことができる。

時の流れがある奇妙な世界で

あっと驚くセーブシステム

【注意:攻略ネタではないけどもろにネタバレです】いきなりだけど、セーブの話から始めたい。このゲーム、最初の数10分間はセーブができない。それどころか、序盤の攻略に手間取っていると、一生セーブができないのだ。正しい『ゼルダ』ファンは、きっとプレイ後にこのページを読んでいると思うけど、月が落ちたでしょ? あっという間の3日間だったでしょ? ワケがわからなくなって、思わずこのページを読んでるでしょ? これまで「月が落ちてくるまでの3日間を過ごすゲーム」と紹介してきたけど、正しくは「月が落ちてくるまでの3日間を、何度も過ごすゲーム」だったのだ。くわしくは、右の説明図をチェックしてほしい。一度プレイすれば、よくわかると思うが…。

ひと目でわかる3日間システムの説明図

セーブされるもの

- 一度ゲットしたお面
- 一度ゲットしたCアイテム
- コレクト画面に記録されるオカリナメロディ、ハートのかけら、重要アイテムなど
- ダンジョンマップ、コンパス

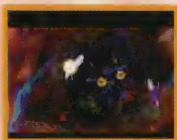
⬅チンクルから買う、フィールドのマップもセーブされる

➡手持ちのルピーは銀行に預けておけば安心

セーブされないもの

- ダンジョンの仕掛けやサブイベント、出会った人との会話などは、最初の状態に戻る。
- はぐれ妖精
- 小さなカギ、ボス部屋のカギ
- 手持ちのルピー
- デクの実、矢、バクダンなどの消費アイテム

時のオカリナをゲットしてからがゲームスタート

左のページの説明図を見てもらえばわかるとおり、時のオカリナをゲットするまでがオープニングで、セーブの方法を覚えてからがゲームの本番だと言える。説明図中のAの場所が気になるんじゃないだろうか。最初のセーブ後に本格的にゲームを始め、いくつかのイベントをこなしたにも関わらず、再びセーブするとまたもや「イベントは行動していないことになる」とは、いったいどういうことやねん！と突っ込みたくなるだろう。けれど、よく考えてみてほしい。このゲームのセーブとは「今の状態を記録すること」ではなく、「月が落ちそうになってやばいから3日前に戻る」ということなのだ。今日は水曜日、昨日のテストは最悪だった。じゃあ月曜日に戻ろう…、ということができたら、火曜日のテストを受ける前の状態になっていないとおかしいだろう。かなりゴーインだが、「最初の朝」に戻るということはそういうことだ。では、いつまでたってもゲームは進まないのかと心配になるが、そんなことはない。次の3日間をよりスムーズに過ごすために、重要なアイテムは一度ゲットすればなくならないのだ。どの時点でセーブすればいいのか迷うことも多いが、重要アイテムをゲットした時点はひとつの目安と考えていいだろう。このルールにより、ゲームは着実に進んでいくことになる。まずは、このセーブシステムを体で納得してほしい（頭ではなかなか納得できないかもしれない…）。

繰り返される3日間！

団員手帳を片手に過ごすもうひとつの3日間

ゲームの中で何度も同じ3日間を繰り返すことが納得できない人は、ぜひボンバーズ団員手帳というアイテムをゲットしてほしい。リンクがこの世界で暮らすさまざまな人々に出会うと、その人物が手帳に記録される。3日間を何度も繰り返しているうちに、人々がそれぞれのドラマを抱えながら暮らしていることに気がつくだろう。誰かの助けを求めていたり、トラブルに巻き込まれていたり…、といった具合に。そんな人々の生活に、積極的に関わってみよう。きっと冒険に役立つ結果が得られるはずだ。このとき団員手帳というアイテムが、きっと役に立つ。そして、3日間が繰り返されることによるメリットに気がつくはずだ。抽象的ですまん。でも、団員手帳イベントこそ、このゲーム最大の魅力なのだ。

⬇団員手帳に記録されるキャラクターは、最初から決まっている。どの人物がそうで、その人物が何を求めているのかを推理していく過程は、新しくおもしろい

⬅それぞれのキャラクターが、その時間によって何を語り、どんな行動をとっているのかを観察しよう

ひと目でわかる『ムジュラの仮面』プレイイメージ

はみだしゼルダ

装備アイテムに関する変更点は、服やブーツの種類がなくなったことが大きい。さまざまなお面が、その代用と考えていいだろう。剣や盾は、これまでどおりパワーアップできるようになる。

オカリナ演奏時の特殊操作（半音の上げ下げ、ビブラート、Lトリガーでの正解メロディキャンセル）は、すべて引き継がれている。この特殊操作は、ラッパ、タイコ、ギターでも共通だ。

舞台はタルミナ！ハイラルのパラレルワールド

何度もお伝えしてきたとおり、リンクの冒険の舞台はハイラルと似ているようで似ていないパラレルワールドだ。プレイしてみてわかったが、そこにはまったく新しい世界が創りあげられているぞ。期待せよ！

ハイラルよりも深い世界

広い平原から、いくつかの方向にのびる道で別のエリアへとつながっている、という構成は前作どおり。今回はセーブ後のスタート地点となるクロックタウンを平原の中心におくことで、それぞれのエリアへアクセスしやすくなったと言える。すべてのフィールドにさまざまなネタがつまっているので、飽きることなく移動できる感じは前作以上だ。

⬆いろいろな意味で、ハイラル平原とは正反対のイメージを持つタルミナ平原。もちろん昼と夜で敵が違う

⬆前作にはなかった海。序盤では行くことはできないが、タルミナ平原から遠くに見ることはできる。広いなあ

クロックタウンには東西南北に4つの門があり、それぞれの門からタルミナ平原をまっすぐ進んでいくと、別のエリアへとつながるルートを発見できる

クロックタウン

タルミナ平原

●ゲームはつねにここからスタート！

美人姉妹が暮らしている牧場へは、タルミナ平原からミルクロードを抜けて行く。写真はロマニー牧場の隣にあるゴーマントラック。美人姉妹とは正反対で、やな感じのおっさんたちがいる

ロマニー牧場

北には、雪のつもった高い山がそびえている。山と言えばゴロン。ゴロン族が暮らしているのも、この地方だゴロ。寒さは苦手なんだけど…

タルミナ平原・北

スノーヘッド

ゴロンのほこら

タルミナ平原・西

ロックビル

イカーナの谷

タルミナ平原・東

グレートベイ

ゾーラホール

ゾーラ族が暮らす海の地方は、おだやかで暖かい感じ。だけど、おだやかでない事件は起こる。きっと…

タルミナ平原・南

デクナッツの城

ウッドフォール

前作には登場しなかった沼のある地方。クロックタウンを出たリンクが、まず最初に訪れることになるのがこの辺りだ。沼を進んだ奥深くには、デクナッツ王が治めるデクナッツ王国がある。デクナッツの城のBGM、個人的に大好きです

『ムジュラの仮面』攻略ガイド

●PART.1● オープニング～デクナッツのお面がはずれるまで

スタルキッドから時のオカリナを取り戻せ!

薄暗い森の中を、エポナに乗って進むリンク…。ところが静かなオープニングから一転、突然現れたスタルキッドに時のオカリナとエポナを奪われてしまう。リンクはスタルキッドを追いかけて、さらに森の奥深くへ…。

STEP.1 スタルキッドを追いかけろ

リンクを操作できるようになったら、正面の木に開いている入り口を進もう。切り株の広場をオートジャンプでどんどん進み、さらに奥へ。スタルキッドにデクナッツのお面をかぶせられたら、しばらくそれを取ることはできない。デク花ジャンプを使って、奥へ奥へと進めば、お面屋に出会う。

⬆Aでもぐって、離してジャンプ。デク花にもぐっているとき、3Dスティックで飛びたい方向を画面上にすればグー

⬆お面屋と会話した後は、お面屋の正面の扉からクロックタウンに出られる。チャットの言うことを聞き、町の北へ

お面屋

スタルキッドに襲われて、大切な仮面を奪われてしまったらしい。デクナッツの仮面をはずしてくれると言う。相変わらず、怒るとモーレツ恐い。

スタルキッド

謎の仮面をかぶっていて、素顔は不明。チャットとトレイルという名の妖精の姉弟と行動をともにしている。

STEP.2 はぐれ妖精をさがせ!!

時計塔の裏側から、町の北へ抜けられる(66ページのイラストマップ参照)。ほこら(洞窟)の中に入り、大妖精に会いに行くと、へんてこな小さい妖精たちがいるだけだ。妖精たちに、町の中ではぐれている仲間を連れて来てほしいと頼まれる。はぐれ妖精のいる場所は、下の写真のとおりだ。

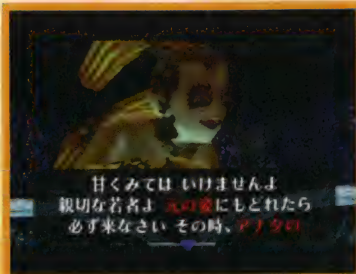
⬆朝6時～夕方6時は洗濯場に(水面をはねてゲット)、夕方6時～朝6時は町の東に(デク花ジャンプでゲット)いる。触れるだけでゲットできる

➡最初は迷ってしまうクロックタウン。北にいるチンクル(35歳)から、マップを買っておこう

➡はぐれ妖精を北のほこらに連れて行けば魔法力をゲットできる。元の姿に戻れたら、再びここへ

はみだしゼルダ

お面屋に会うまでに草刈りでルピーをゲットしていない人は、北のすべり台のそばの草や、東の木箱から稼ぐことができる。クロックタウンのマップは5ルピー。これならすぐに買えるはず。

時計塔の前のデク花を使えば、建築中のやぐらに上がることができる。3日目には宝箱がセットされるので、飛行中やぐらのフチにぶつかったらAボタンだ。

STEP.3 5人のボンバーズをつかまえろ

大妖精に言われたとおり天文台へ向かおうとしても、町の東、町長公邸のそばにある通路は暗号を知らないと通ることができない（通路の奥が天文台）。見張りの子供が、町の北にいるジムのことを教えてくれるので、再び町の北へ向かおう。風船に向かって吹き矢の練習をしている少年がジムだ。

⬆ジムがねらっている風船をBボタンのシャボンで割り、ジムに話しかけるとイベントが始まる。Bはある程度タメること

⬆町にちらばる5人のボンバーズをつかまえると、暗号を教えてもらえる。ボンバーズのいる場所は、右のコラムを参照

STEP.4 天文台へゴー

暗号を教わったら、町の東にある通路で天文台へ向かおう。いちばん奥にいるジイさんに話しかけると、望遠鏡をのぞかせてもらえる。時計塔の上にいるスタルキッドを、Aボタンのズームで見てみよう。何かが起こるはずだ。

⬅デクナッツのお面がはずせないばかりに、もらえるのは秘密の暗号だけ…

⬅暗号は1回のプレイごとにランダムで決定される。友達に聞いてもムダだよ

⬆通路の奥をずっと進んでいくと、やがて天文台へたどりつく。進路をジャマするスタルチュラや風船は、Bボタンのシャボンを使えばOK

⬅天文台でカカシに出会うが、今は用なし。時のオカリナゲット後に話しかけよう。写真のようなメッセージが出たとき、「はい」を選んでしまうと時間が進むので注意

ボンバーズはここにいる

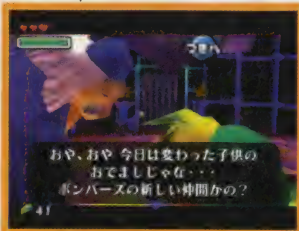
⬅まずは、北で2人見つかる。1人はすべり台の後ろの方に隠れている

⬅町の西。ポストハウスの前にいる。逃げたらカベの方に追いつめよう

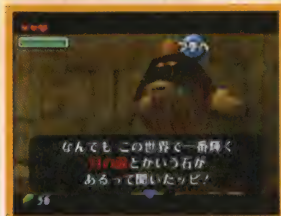
➡町の東。ミルクバーの屋根のそばから、ニワトリで逃げていく

➡宝箱屋のそばにあるデク花でナベかま亭の方向へ曲がり、わらぶき屋根づたいに2階へ

ボンバーズ

クロックタウンをうろつく子供たち。本人たちによると正義の秘密結社らしい。赤いバンダナがリーダーのジム。仲間になるにはテストを受けなければならない。

⬆スタルキッドが見上げた月の目から、月の涙が落ちてくる。扉を開けて外へ出ればゲットできる

STEP.5 月の涙と土地の権利書を交換しよう

時計塔のそばにデク花がある。これを利用しようとすると、アキンドナッツがやって来て使わせてもらえない。天文台の外でゲットした月の涙を彼に渡せば、そのデク花を使えるようになる。ここまでの段階を終えれば、最初の3日間で最低やらなければならないことは完了だ。あとは3日目の夜12時を、おごそかに待つだけ。待てない人はカカシへゴー。

⬆セーブ後はまた使えなくなるけど、天文台で月の涙をゲットしてくれば、再び土地の権利書をゲットできる

⬅デク花を使えば、時計塔の扉の上部分に飛んでいける。ただし3日目の夜12時までは、その先へ進む扉が開かない

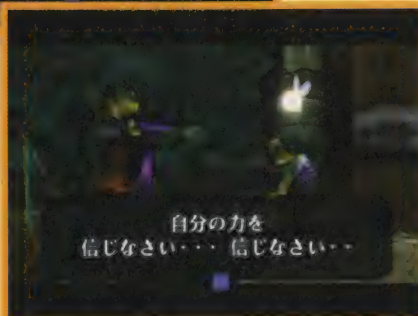
STEP.6 時のオカリナで時間を戻せ!

3日目の夜12時を過ぎると、画面下の時計がカウンター表示に切り替わる。制限時間内に時計塔のひさしの上から、その先へ進もう。ここでいよいよスタルキッドと対面できる。まずはシャボンを、空中に浮かぶスタルキッドに当てよう。スタルキッドが、時のオカリナを落とすはずだ。

⬆スタルキッドまで距離があるので、シャボンを大きくふくらませて発射しよう。時間はあるのであせらずに

⬆スタルキッドが落とした時のオカリナを拾えば、懐かしい記憶がよみがえるはず。このとき「時の歌」を覚えられる

⬅「時の歌」を覚えたら、オカリナをCボタンにセットする。知ってると思うけど、デクナッツリンクのときは、楽器かまえ画面でラッパになるのだ。もちろん演奏するのは…

➡これが、このゲームでの初めてのセーブとなる。以後、自分の好きなときにセーブすることができる。お面屋に会いに行けば、お面を自由に取りはずしできる「いやしの歌」を覚えられる

クロックタウンを出る前に…

オカリナでセーブすることができ、「いやしの歌」でデクナッツのお面をはずせるようになったら、リンクは東西南北の門から町の外へ出られるようになる（門の見張り兵士は、デクナッツのお面をかぶっていると通してくれない）。あわてて出る前に、次のことをやっておこう。

STEP.7 「時の逆さ歌」を覚えよう

⬅天文台のカカシにオカリナ（またはラッパ）を使って、君の好きなメロディを聞かせよう。カカシが便利な2つの歌の存在を教えてくれる。「時の歌」を逆さに、あるいはボタンを2度ずつ押して演奏すれば…？ ちなみに譜面は表示されない

➡時計塔のそばにあるフクロウの像。こいつを剣で斬りつけると…。その場では何も起こらないけど、後ですごく便利になる。世界のあちこちにこの像があるので、見つけたら斬るべし

ハートのかけら:クロックタウン

⬆北の木の上。すべり台の頂上へは、草のそばにあるタテ長の柱を利用して上がればラク

⬅剣道場の上級者コース。すべての丸太をジャンプ斬りで斬るとゲットできる。1回につき10ルピー必要

⬅午後3時以降にポストハウスへ。10秒ぴったりゲームに成功するとゲット。何か攻略法があるかも

はみだしゼルダ

天文台で望遠鏡をのぞいているとき（タルミナ平原の東側が見えている）、よ～く観察すると誰かが見えない？ 隠し穴などのヒントになっているのだ。Aボタンのズームを使うといいかもしれない。

ようこそクロックタウンへ!

もちろん最初の3日間でもクロックタウンの探索は可能だけど、やっぱりセーブを覚えた後で、ゆっくりとチェックしていきたい。最初は迷うかもしれないけど、走り回っているうちにすぐに頭に入るはずだ。

ポストマン

時間にシビアな悲しい公務員。決められた時間に、きちんと町中のポストをチェックしている。

ポストハウス

ポストマンの配達中は入れない。午後3時からは10秒ゲームにチャレンジできる（65ページ参照）

大妖精の泉

大妖精は、ばらばらのはぐれ妖精に変わっている。町のどこかではぐれている妖精を連れてきてやらなければならない

デクナッツのプレイスポット

坂道にあるデク花を利用して柵の中へ。穴に入れば1回10ルピーでミニゲームができる。デク花ジャンプの練習にグー

剣道場

初級者コースは1回1ルピー、上級者コース(65ページ参照)は1回10ルピー必要。うれしい24時間営業だ

宝くじ屋

好きな3ケタの数字を選んで、当たれば50ルピーをゲットできる。1回10ルピーが必要。当選番号さえ先にわかれば…

銀行

セーブすると手持ちのルピーはゼロになるが、ここに預けておけば安心。200ルピー貯めれば大人のサイフをゲットできる

バクダン屋

バクダンやボム袋、ボムチュウが買える。まずは50ルピーを貯めてボム袋を買っておこう。ここもうれしい24時間営業

雑貨屋

盾やクスリや、とにかくいろいろ売っている。24時間営業。店主が、なぜかマニ屋の主人と激似なんですけど…

マニ屋

夜10時以降でないと開かない、あやしい店。いつも商品がないし…。店主が、なぜか雑貨屋の主人と激似なんですけど…

カーフェイ

キータンのお面をかぶった謎の子供。洗濯場から現れてポストにかけよっていくけど…。

はみだしゼルダ

天文台への秘密の通路を入って、最初の部屋を水路沿いに左に行くと小部屋がある。バクダンを持っていれば、カベを壊して宝箱をゲットできる。水路の途中にスタルチュラがいるので注意。

チンクル

町の北以外にも、世界のあちこちに現れてフィールドマップを売ってくれる。空中にいる場合は、風船にシャボンを当てればいい。

町長公邸

入れるのは朝8時から夜10時まで。なんといっても受付けの女のコのしゃべりかたがいい。個人的に好きです

アロマ夫人

町長の奥さん。アポなしで彼女の部屋に入ると怒られるらしい。かまわず、寝室の奥まで行ってみよう。

町長

恐妻家…、だけでなく、誰に対しても気が弱そう。いろいろなことを自分で決めることが苦手な役人。

ミルクバー ラッテ

店主はあのなつかしいタロンにそっくり。おまけにここで待っていると、インゴーそっくりのゴーマン座長も現れる。準備中の時間は入れるが、営業中は会員証がなければ入れない

ナベかま亭

クロックタウンの宿屋。夜8時30分以降は宿泊客でないと入れないが、デク花を使えば2階から入ることができる。時間帯によって、さまざまな宿泊客が出入りしている。なぜかトイレに扉がない

ハニーとダーリンの店

バクダンまたはボムチュウを使って、1回10ルピーでミニゲームができる。営業時間は朝6時~夜10時。いつ行ってもラブラブしている

町の射的場

弓矢がないと遊ぶことができない。1回20ルピー。営業時間は朝6時~夜10時。今回の紹介範囲では弓矢をゲットできないので、また今度ね

宝箱屋

1回20ルピーでミニゲームができる。時間内に宝箱にたどりつければ中身をゲットできる。営業時間は朝6時~夜10時。受付けのお姉さんが居眠りしてなくてびっくり、がっくり

アンジュさん

カーニバルの日に結婚式をひかえているナベかま亭の娘。相手はいったい? ずっと見はっていると、とにかくよく動く。フロントに彼女がいないとがっくり。

はみだしゼルダ

町の北で風船を割り、デクナッツリンクでジムに話しかければ5人組イベントを何度もできる。このときだけニワトリが現れるので、それをつかんで町の射的場の看板の裏側に行くことができる。

東西南北に待ち受ける4つの神殿

クロックタウンの門を出ると、そこは広大なタルミナ平原だ。BGMに耳をすませば、ファンなら涙すること間違いなし。東西南北には他の地方へとつながるルートがある。まずは南へ向かって、沼のある地方へ。

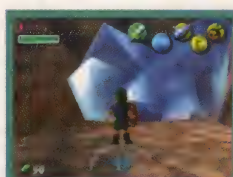
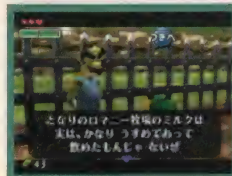
STEP.1 タルミナ平原を南に進め

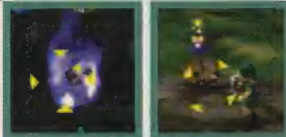
クロックタウンは、タルミナ平原の中央に位置している（マップ参照）。ここはチャットの言うとおり南へ向かえばいいのだけれど、せっかくなのでいろいろ探索してみよう。探索に熱中しすぎて、月を落とさないように。時は金なり。

⬆敵も多いが、逆に言えばアイテムゲットチャンスがそれだけあるっていうこと。おなじみデクババからは、デクの棒やデクの実をゲットできる。ルビーは草刈りで稼げ

⬅南門を出て正面に見える木のトンネルの中を歩いてみよう。ぶるぶるきたでしょ？ つまり最初からもだえ石を持っている状態なのだ。う〜ん便利。要・振動パックです

⬇海方面は柵がジャマして行けない。水中に見えている宝箱は、このままじゃダメ

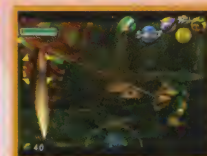
⬇ロマニー牧場方面は大岩にふさがれている。ゴーマントラックへは行けるけど…

⬅北の雪山方面は寒そうな感じ。大きな氷が道をふさいでいる。ドドンゴの後ろに見えるカベの前で、オカリナ吹いてみた？

⬇西の方へも、今の時点では進めなくなっている。青バブルに触れると、呪いで剣が抜けなくなるが一定時間で回復する。本物のボムチュウは盾で防御だ

⬅ミルクロード方面への出口付近に現れるタックリーは、アイテムを奪うイヤなやつ。かまわないようにするのが得策

⬆天文台のそばの木に回転アタックすると、合計40ルピーをゲットできる。兄ちゃん、ごめん

⬆デク花を使えば、タルミナ平原から天文台へとショートカットできる。その逆はマメが必要

ハートのかけら：タルミナ平原

➡天文台の望遠鏡をのぞけば、町からアキンドナッツが飛んでくるのが見える。彼が入っていく穴の場所へ向かおう。ルビーが必要

⬆平原の南西部、草が茂っている場所（デクババとチョウチョが目印）に隠し穴が開いている。その中へ入ってピーハットを倒せばゲットできるが、ハートの少ない状態では危険かも

はみだしゼルダ

お面をかぶったりはずしたりするときのデモ画面は、ボタン（スタートとL、R以外）を押すことでスキップできる。お面をセットしているCボタンを2度押しすると、いちばん便利。

STEP.2 不思議の森でコウメを助けよう

まずは沼の観光ガイドに立ち寄ろう。ボートクルーズに乗船するために、魔法オババの部屋へ向かわなければならないことがわかる。魔法オババの部屋で、コウメを探してきてくれとコタケに頼まれるので、お次は不思議の森へと向かおう。

ハートのかけら：沼地

➡ここにある木の上に、ツタで登るだけでOK。ただしシャボンなどでバッド・バットを倒しておくのが先だ

➡まずクロックタウンで、月の涙と交換に土地の権利書をゲットしておく

⬅それをここにいるアキンドナッツに渡して、デク花を使い屋根の上へゴー

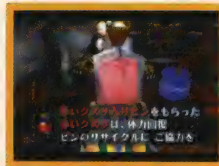
➡弓矢をゲットしていないと遊ぶことができない

日替わり迷路

⬆不思議の森は、日によって正解ルートが変わる。マップの赤い部分がコウメのいる場所。2〜3日目は、星マークの場所に、心配したコタケが来ているぞ。これでサルを見失っても安心

⬅デクナッツの城門の前方にある穴から、ここへ出てこられる。デク花ジャンプでAへ

恐怖のクモ屋敷

⬆暗い時間ならトーチに火が灯る。デクの棒に点火して、入口をふさぐクモの巣を燃やそう

⬆不思議の森でコウメを発見したら、元気が出るものを要求される。コタケにそれを報告しに行けば、赤いクスリ（ビン）をもらえるので、再びコウメの場所へ戻り渡してあげよう

STEP.3 ボートクルーズで進もう

コウメが赤いクスリで復活したら、沼の観光ガイドからボートクルーズに乗船できるようになる。新アイテム「写し絵の箱」もコウメからゲットできるぞ。船に乗っていれば、ジャマなダイオクタを倒して沼地の奥へと進むことができる。マップ上の青い線がボートクルーズのコースだ。

⬆船はダイオクタを倒したあと、デクナッツ城の前でいったん停止する。船を降りて、デクナッツの城へと向かおう

⬆写し絵コンテストって、いったい何を撮影すればいいのやら…。降船後ルピー、もしくはボートクルーズもう1回を選べる

STEP.4 「大翼の歌」を覚えよう

デク花ジャンプを使いマップのAの場所に行けば、石版が見つかるはずだ。それをチェックすれば、遠く離れた場所へワープできる「大翼の歌」を覚えることができる。各地にあるフクロウの石像は、剣で斬ってあるかな？

クロックタウン

沼地

ウッドフォール

はみだしゼルダ

ミルクロードにあるフクロウの石像のそばに草が生えている。ライフが少ないときは、この草を刈ってみよう。妖精が現れるはずだ。沼地にあるフクロウの石像も同様。覚えておけば便利。

デクナッツの城に捕らえられたサル救出作戦

ボートクルーズに乗ってやって来たデクナッツの城…。ここまでに、不思議の森の出口で3匹のサルに出会ったはず。彼らの兄弟がデクナッツ王に捕らえられているというので、さっそくサル救出作戦のスタートだ。

STEP.1 城の中庭に潜入しよう

ここはデクナッツ王国。ヨソ者のリンクは入れそうもない。デクナッツリンクだと通してくれるので、まずはまっすぐ国王の間へ向かおう。再び外へ出ると、仲間のサルがオリの中へ入るヒントをくれる。くわしくは右の攻略ルート参照。

⬅国王の間でできることはない。デクナッツ王は、怒りまくっているばかりだし、サルはオリの中だし

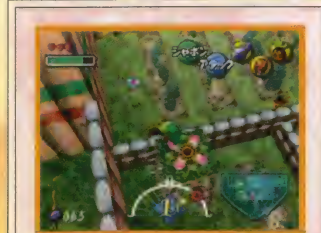
⬆見張りの吐き出す光のタマに当たらなければOKだ。昼はこれが見えないので、中庭侵入は夜のほうがだんぜんラク

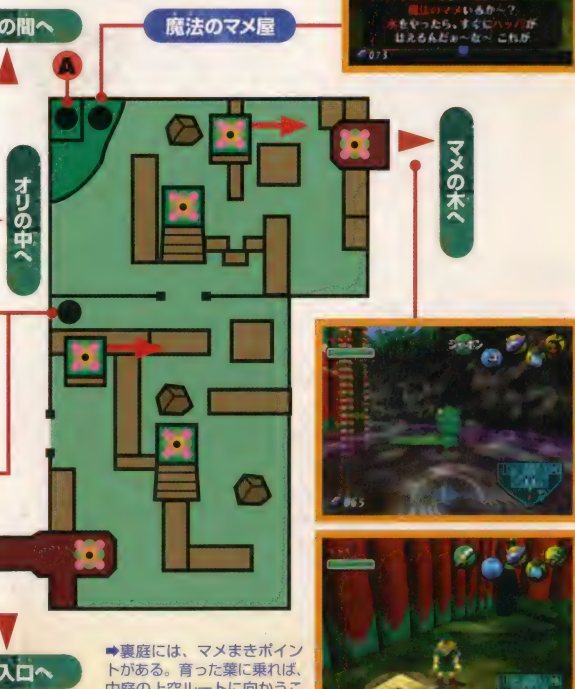
中庭迷路攻略ルート

まずは国王の間に向かって左側の中庭へ入ろう。見張りにつかまらないように、Aの穴へ入る。地下を通り右側のブロックのAに出たら、一段下に降りてマメ屋のいる穴に入ろう。穴の中で魔法のマメと新鮮な水をゲットすれば、中庭はOK。門番の場所まで戻り、水面とびをしながら、城に向かって右側の裏庭へ向かおう。

➡マメは1個10ルピー。やわらかい土にまき、新鮮な水をかけてやればすぐに育つ。7年待たなくてもいいのだ(笑)。以後、沼の観光ガイドの場所にいたアキンドナッツからマメを買うことができるようになる

➡裏庭には、マメまきポイントがある。育った葉に乗れば、中庭の上空ルートに向かうことができる。この後は、魔法力がないとキツイぞ

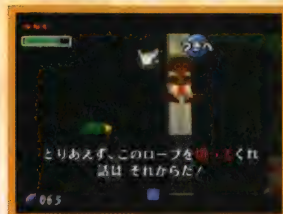
ハートのかけら：デクナッツ城

⬆中庭のこの場所にある。Aの穴へ入る前に、ゲットしておくようにしよう

⬆2つの穴は地下でつながっている。最短ルートなら必要ないが、アイテムを稼ぎに入ってもよい。クロボーやスタルウォールに注意

⬇デク花からデク花へジャンプを繰り返す。上のマップで、時計まわりに進め

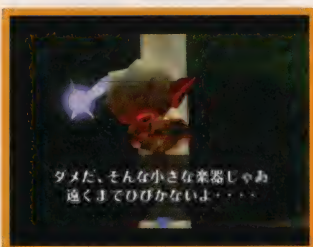
⬆足場に着地するごとに、その先にいるデクナッツをシャボンで倒しておこう

不思議の森のスナッパーや、ウッドフォールのドラゴンフライを倒すにはデク花が便利。デク花にもぐって待機し、敵が花の真上にきたらジャンプしよう。飛び出した勢いで倒すことができるぞ。

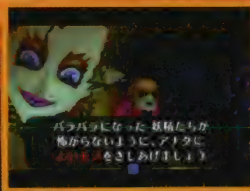
STEP.2 「目覚めのソナタ」を覚えよう

中庭上空をデク花ジャンプでクリアしたら、オリの中に入ることができる。今度はデクナッツリンクで話しかけてもムダ。リンクに戻って、捕まっているサルと会話しよう。オリの中では、兵士たちにつまみ出されることはない。

⬆ロープを斬ってくれと頼まれたら、剣で斬ってみる。いくらやっても斬ることはできないが、次の会話に進むことができるので、もう一度サルに話しかけよう

おサルさん

デクナッツ王に誤解され、無実の罪で捕らえられている。助けてやらないと、おしおきされてしまう。

⬆遠くに響く楽器といえば、当然オカリナよりもラッパ。デクナッツリンクでラッパをかまえれば「目覚めのソナタ」を覚えられる

STEP.4 大妖精のお面をゲット

ダンジョンの中には多くのはぐれ妖精がいる。彼らを見つけだすのに、とても役立つお面がある。それが大妖精のお面だ。クロックタウンの北にいる大妖精に、再びはぐれ妖精をゲットしてから会いに行こう。そこで大妖精のお面をゲットできる。手順的には、リンクの姿に戻ることができた時点でOKだ。かぶった姿は笑えるが、絶対に便利なのでぜひゲットしておきたい。

デクナッツ族

左から、冷静な執事、おてんばなデクナッツ姫、頑固で短気で頭のでかい、いや固いデクナッツ王。

STEP.3 ウッドフォールへ向かえ！

「目覚めのソナタ」を覚えたら、門番に背を向けて左前方に見えるデク花を使い、その先の穴へ入ろう。ボートがついた場所の上空に出られるので、デク花を乗り継ぎ、ウッドフォールへと向かおう（69ページのマップ参照）。途中で下に落とされたら、門番のところからやり直せばいい。

⬆マップを見ながら、逆時計まわりに進み、Aの場所をめざそう。デク花ジャンプ中は、デクナッツの吐き出すデクの実に注意。ゆらゆら飛ぶといいかも

ここにある宝箱に入っている。入り口から左に進んでもダメ。ぐるっとまわってくること

⬆ヒップループはシャボンを2回当てれば倒すことができる。ウッドフォールでは、基本的にはリンクに戻る必要なし

⬆Aの場所にはフクロウの石像と、あやしげなデクナッツマークの台座。ここでやることは、もうわかっているでしょ？

はみだしゼルダ

デクナッツの城の中庭がなかなかクリアできない人は、先に「大翼の歌」を覚え（69ページ参照）、ウッドフォールのフクロウの石像を斬っておこう。セーブ後にコウメ救出→ボートクルーズをする必要がなくなる。

いよいよ最初のダンジョンに潜入！今月はここまで！

ゴロンリンクは、Aを押しながら3Dスティックでまるまりダッシュ、Bでパンチ、Aを押しながらBで体を地面にたたきつけるプレス攻撃ができる。体が重くなるので、水の中に入ることはできない。

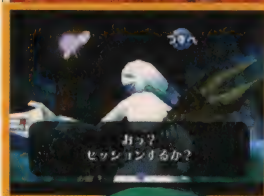
リンクの冒険は始まったばかり!

今月はオープニングから最初のダンジョンに入る直前までを攻略したが、まだまだゲームは始まったばかり。いや、始まってさえいないと言ってもいいほど、この先は苦しく長く、そして楽しい冒険が待っているぞ！

ゴロンリンクの冒険

ゴロン関係の写真は寒い場所ばかり公開されていたが、どうやらダンジョンの中には溶岩地帯もあるようだ。

ゾーラバンド「ダル・ブルー」

先月号で紹介したゾーラバンドの名前が決定した。ちなみに町には、彼らのライブ告知ポスターが貼ってある。

動物たちと

犬（町以外にもいるようだ）、クロックタウンの洗濯場にいるカエル、もちろんニワトリや牛。どんなネタか？

女海賊VSゾーラリンク

前作では、ゲルド族と手に汗握るチャンバラを体験できたが、今回はさらに手強そう。ゾーラリンクなら有利？

薄暗い墓場で…

今回もやっぱりありました。そう言えば、ダンペイさんやユーレイ音楽家の兄弟はまだ確認できていないが…。

VSガイコツ兵士

敵の動きは拡張パックの威力で、複雑かつトリッキーに進化している。頼みのチャットはぶっきらぼうだし…。

開拓者たちが新たに目指したものとは?

ほんの数週間前まで、いや実際に完成バージョンに近いサンプル版をプレイし始めた数日前まで、僕が『ゼルダ』の新作に期待していたことは、だいたい次のようなことだった。「前作をプレイしたからこそのおもしろさは、どのように展開されているんだろう」「20種類を越えるお面を、どのように使いわけるんだろう」「ダンジョンの仕掛けには、どんな新ネタが用意されているんだろう」…。多くのユーザーが似たような期待を抱きつつ、スペースワールド以降を過ごしてきたと思う。しかし、ある程度ゲームプレイを進めた今、なぜそんな方向ばかりを見ていたのかと、我ながら情けなくなってくる。もちろん『ムジュラの仮面』には、「前作をプレイしたからこそのおもしろさ」が山盛りあるし、「20種類のお面の使いわけ」はさまざまなアイディアに満ちあふれているし、「ダンジョンの新ネタ」に楽しく頭を悩ませることができる。だけど、彼らがわざわざN64で2作目の『ゼルダ』を作ろうとしたとき、それらの部分をメインテーマに据えるはずなど、あるワケがなかったのだ。
宮本さんと彼のチームが作るゲームを、僕がなぜこんなに支持してきたかというと、いつだってそこに新しいゲームシステムが構築されていたからではないか。なぜ、そんなに基本的なことを忘れていたんだろう。いまさらだけど、やっと思いだせた。彼らの新作に期待すべき点は、「新しいゲームシステム」に尽きる。他の要素が、それを上回ることなどない。言わなくてもわかっていると思うけど、システム以外に見るべきものはない、と言っているワケじゃない。練り上げた新しいシステムをより効果的に展開するために、他のすべての要素が職人たちの腕で磨き込まれているのはいつものとおりだ。つまり『ムジュラの仮面』の場合、「3日間システム」を効果的に展開するために、月が落ちてくるという設定が作られ、パラレルワールドという世界が創造され、団員手帳のネタがつめこまれているのだ。それが彼らのずっとやり続けてきた方法だったし、宮本さんが自らのチームを指して「開拓者」と呼ぶ最大の理由だったはずだ。
開拓者たちが新たにめざしたのは、『時のオカリナ』という彼らが耕した大地に暮らし続けることではなく、誰も見たことのない新しい土地をさらに開拓することだったのだ。そんなことはわかっていたはずなのに、どうして今まで気がつかなかったんだろう。プレイして、初めてわかるおもしろさ。今回も間違いなくあります。あと1週間、待つだけの価値あり！　（反省してます尾関）

次号も大特集！

はみだしゼルダ
ゾーラリンクは、水中ならAで泳ぎ、Bでもぐる（ヘビィブーツ状態）。泳ぎながらBでバリアも可能。地上でBを押し続けて放せば、ヒレをブーメランのように飛ばすことができる。氷や炎には弱い。

デス仙人のゴリラでもわかるN64教室

N64きょうしつ

第36講：液晶のしくみ

えーっ、このコーナーってもう36回も続いてんの？　確か1回休んだけど、3周年じゃなあ。休んだのは2回じゃったかなあ。年を取ると物忘れがのう、ゴホゴホ。開始当初は人気のないコーナーでしたが、ここまで続くとはね。みなさんありがとう。

Q 液晶には何が表示されるの？ しくみを教えて！

（神奈川県／EVE64）

これはちょっと難しい質問じゃなー。絵があるとわかりやすいんじゃが、予算と時間の関係で文字で説明します。

まず、液晶が液体だってのは知ってたかな？液晶画面をちょっと指で強く押すと、グニャグニャっとなるじゃろ。あれは押された液晶が流れとるからじゃ。液体でありながら結晶でもあったりして、理科の実験で使うプリズムのように光を屈折させる性質もあるんじゃ。液体の結晶で「液晶」ってわけじゃな。それから、液晶をはさみ込んでいる2枚の透明な板にも秘密がある。偏光フィルターというんじゃが、これは一定の向きの波の光だけを通すんじゃ。光が波であるという説明は理科の先生にでも聞いてもらうとして、2枚の偏光フィルターを向きを変えて重ねてやると、透明な板なのに向こう側が暗く見える。つまり、光が通らなくなるわけじゃ。液晶画面の偏光フィルターも向きを変えて重ねてあるんじゃが、バックライトなんてものがあるくらいだから光は通っている。1枚目のフィルターを通った一定方向のみの光が、向きの違う2枚目のフィルターも通ってしまうのは、液晶がプリズムのように光の向きを変える働きをしているからじゃ。さあ、ここまでええでしょうか。わしもなんだか書いてて困ってきました。

いよいよ佳境に入るぞ。液晶は細長い結晶なんじゃが、電気を流すと綺麗に整列する性質がある。液晶の結晶が整列してしまうと、光が屈折しないので2枚目のフィルターを通過できなくなるな。これが液晶画面の「表示」の仕組みじゃ。たくさんのドットの1つ1つに電気を流したり止めたりして、光を通過させたりさえぎったりしているんじゃよ。光をさえぎった部分が暗く見えるというだけで、何かの物質を出したり引っ込めたりしているわけではないんじゃな。とまあ、基本的なしくみはこんな感じです。カラー液晶はもう少し複雑なしくみになるが、光の三原色を知っていればなんとなく想像できると思うんじゃが、どうかな。

Q ファミコンのしょぼいグラフィックもCG？

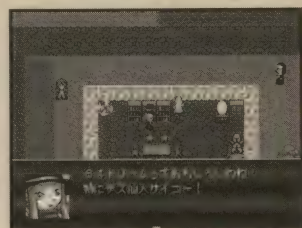
（東京都／いかるろすマン）

しょぼいが立派なCGじゃよ。そもそもCGとは「Computer Graphic」、つまりコンピュータが描いたグラフィックじゃ（そのままじゃな）。大昔、パソコンよりもマイコンという言葉が主流だった頃は、CGとは言わずに「コングラ」なんてダサい略しかたもされてたっけな。当時はファミコンよりもしょぼいCGばっかりじゃったぞ。

Q モバイルとは何者ですか？ 食すと美味しいのでしょうか？

（神奈川県／ミヤビ64）

ロシアかどっかのの民族料理だったかのう。「ル」は巻き舌で。…じゃなくて、名詞的に使われておるが、本当は「mobile」っていう形容詞で、「動かしやすい」とか「移動できる」といった意味がある。この言葉が出てきたのは2,3年前くらいからじゃろうかの？ 小型のノートパソコンや、ザウルスなどの携帯情報端末を持ち歩けば、それで「モバイル・コンピューティング」と言われたんじゃが、今はデータ通信できることも前提にしないといかんようじゃな。出かけた先で、小さい端末を使って携帯電話やPHSで通信してれば「モバイル」って言っちゃっていいんじゃないすか。

すっかり「今月のドクターペッパー」になってしまっているこのコーナー。コカ・コーラ関係者はわしに1ケースくらいドクターペッパーを送ってくれてもバチはあたらんと思うぞ(笑)。千葉のげんるいさん。「つーか、ドクターペッパーっておいしいじゃないですか」。おいしいぞ。ただ万人向きじゃないのじゃな。飲料界のクサヤと呼んであげよう。って自腹プレゼントまだ発送できてません。近所の自動販売機から消えてしまったので捜索中です。当選者の方は待っててね。すまんすまん。ちなみに「チェリーコーク」と味が似てるかもしれません。関係ないけど牛乳入りコーラも好きじゃよ。

©2000 ASCII Corporation.©2000 YOUJI OJIMA

◆本文で書いた「RPGツクール」の最新版。マップを描いてしゃべらせて…でここまで作るのに20分ほどでした。

Q ここにパソコンがあります。ゲームを作るにはどうしたらいいのですか？

（茨城県／男はナゾのように）

えーとね、プログラミング言語の本を買い込んで、基本から勉強してください…といってもかなり気合いが必要なので、ゲーム制作のツールを1本買ってみることをおすすめするよ。宣伝するわけじゃないが、例えばアスキーの『RPGツクール2000』は結構簡単にRPGが作れちゃいます。もちろんそれなりに努力は必要じゃが、ゼロから作ることを考えればおっそろしく手軽じゃぞ。

はみだし仙人

Q 現在主流のパソコンのCPUは何ビットなんですか？（大阪府／DEE）

A 32ビットです。CPUだけじゃなく、トータルな性能がマシンの実力ってことじゃな。

質問募集 謎や疑問に思うことがあったら、どんどん「デス仙人のN64教室」までおハガキ下さい、じゃよ！

今回は、インターネットがまだまだ生まれたてだったころのお話。

永見さんの産休により（永見さんおめでございます!）連続の登場です。さて、今回はネットについてお話ししましょう。

2月24日より、ついに64DDのネットワーク接続サービス、ランドネットが始まりましたね。さっそく繋いでみた64DDユーザーの方も多いのではないでしょうか。もちろん私も繋いでみました。醒めた見方をしてしまえば、家庭用ゲーム機でインターネットを利用することの必然性や、はたまた64DD自体の将来性など、いろいろと気になる点もあるのですが、とりあえず最初のネット端末としてなら、そう悪くはないんじゃないかと思っています。

キーボードの無い現時点では、文字入力が若干不便ですが、ウェブのブラウズはテレビ画面上でもかなり奇麗に見ることができます。早く全国規模でアクセスポイントが増えて、ネット対応のゲームが出てくれるといいですね。

思えば、私が最初にネットに接続したのは、今から5年前、それもインターネットではなく、パソコン通信と呼ばれるものでした。メールアドレスを持っている友人もおらず、一番最初に出した電子メールは、いつも使っているエディター（ワープロソフトの簡単なもの）の作者に宛てたものでした。返事を貰って、とてもうれしかったのを覚えています。

5年前というのは決して早い方ではありませんが、それでもわずか5年の間で、ネットやそれを取り巻く状況は、ずいぶん変わったものだと思います。当時インターネットはまだ一般的なものではありませんでした。それが今では一般の新聞や雑誌にURLが掲載されることも珍しくありませんし、小中学校でインターネットに触れる機会もあるようですね。早くからそうした環境に親しんでいる、というのはとてもいいことだと思います。ネットの世界は、国境も人種も年齢も越えて、多くの人が情報をやりとりできる、本当に凄いところなのですから。

つい一昔、ほんの10年ほど前は、海外の情報が日本に伝わるまでは、数週間から1ヶ月かかるなんてこともざらでした。政治や経済のニュースならまだしも、スポーツや音楽など趣味の世界の話題を取り上げてくれる日本のメディアは少なく、それでもその少ないニュースを嬉々として受け入れていたものでした。それが今ではインターネットのおかげで、タイムラグのない、直の情報を受け取ることができるのです。

かくいうこの私も、インターネットに大きく影響を受けた1人です。そもそも今私が関っているアメリカのゲーム雑誌と出会ったのも、インターネットを介してでした。とある個人（アメリカ人）が開いていたN64に関するウェブサイトにアクセスしたのがきっかけです。その人にメールを出し、そのサイトを手伝うようになって、やがて現在自分が関っているゲーム雑誌や、それからこの64ドリームの方たちと出会ったのです。

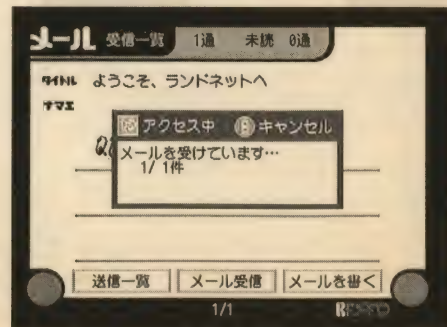
これは先日同僚と話していて気づいたのですが、自分やまわりの実に多くの人が「ウェブ出身者」なのでした。ネットにおいて先進国といえるアメリカですが、実は3、4年前は、ゲーム関連サイトに関して、企業ベースのものは今ほど発達しておらず、人気のあるサイトの多くは個人ベースのものでした。彼らの多くは当時学生で、急速に発達しつつあったインターネット上で、自分の好きなゲームのことを、自分の言葉で語っていたのです。何せ学生ですから、時間と暇だけはたっぷりあったんですね。そうした彼らのネット上の活動を見て、多くのゲーム雑誌や企業ベースのウェブサイトが彼らをスカウトしたのでした。

残念ながら、海外のゲームサイトはその後企業ベースのサイトが幅を利かせるようになり、かつてのような個人ベースのサイトが活況を呈する、という状況ではないようです。これもまた時代の流れかもしれませんが、個人的には、黎明期のアツイ現場の真っ只中に、ほんの少しでも関る事ができたことを誇らしく思っています。

そんな訳で、皆さんもインターネットの世界でそれぞれの楽しみ方を見つけてください。個人が、情報を受け取るだけでなく、送る側にもなれる、そんな素晴らしい場所なんですから。

とはいえ海外の情報となると、情報は英語が主流なんですよね。インターネットの世界では英語が事実上の標準言語として定着しています。多くの日本人にとって海外の情報に接する際の障害となっているんですが…。これについては次回のこの欄で取り上げてみたいと思います。

ちなみに下が私のランドネットのメールアドレスです。メールを出す相手がいない、なんて人はぜひどうぞ。ちゃんと返事を書きますよ。それではまた!

yutakadd@dd.randnet.ne.jp

⬆これがランドネットのメール受信画面。アドレスを持ってる友達に、どんどんメールを出してみよう

もうすぐGWだけど、どこかに出かける予定はあるのかな？ まあ、家でゲームってのも悪くないよね。

星のカービィ64
NEW KIRBY
神奈川県・ホームズさん

もともとカービィシリーズが好きだったということもあって期待に胸膨らませ「待ってました！」と言わんばかりに発売日当日に買った『星のカービィ64』。

早速やってみると期待通りのものだった。能力ミックスはもちろんのこと、その他にも良かったところがたくさんあった。

まずは画像。操作そのものは2Dだけど背景に奥行きを付けることによって画像は3D っぽく仕上がっている。

次にムービー。「所々に挿入されるムービーをもう一度みたい！」という人のためにいつでも好きなムービーを見ることができるのだ。

最後にミニゲーム。これは僕としては一番うれしかった。何といっても4人同時対戦可能というのは良かった。友達と遊ぶとき『スマブラ』よりも『マリパ2』で盛り上がっていた僕にとってはミニゲームがカービィでもできるんだと思うと嬉しくなった。

カービィなんて子供っぽいというイメージを持っていた人はぜひ一度やってみて下さい。きっと能力をフルに使って進んでいく、それでいてほのぼのとしているこのゲームにハマるはずです。

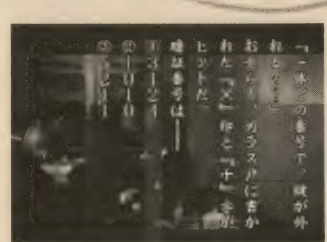
最近、バイオレンスゲームの影響でいろいろと問題が起きているみたいですけど、こんなゲームもあるんだ、ということも知ってほしいですね。

大人も子供も、たのしく遊べそうな『星のカービィ64』。家族みんなでたのしくやってみる、なんていうのもいいんじゃないかな？

夜光虫II ～殺人航路～
期待以上に面白い
大阪府・宇内崇之

受験が終わって久しぶりにゲームしようと思ってやったのが（実は読プレで当てた）このソフト。

テキストアドベンチャーなんて今までやったことなかったけど、期待してた以上に面白かった！ オープニングは映画みたいでかっちょいいし、音楽も恐怖を演出しててすごくいい。なによりシナリオが充実していると思う。殺人航路っていうぐらいだから怖いストーリーなんだけど、選択肢によってはめちゃくちゃ笑えるものがあってグー！ 最初は「つまんなそう」って言ってた妹もハマリまくって一緒に謎解きで頭を抱えてたほど。

欲を言えばもう少し怖くても良いのでは？まぁホラー好きの私が言うのもなんですが…。とにかく面白い!! こんな良いゲームに会わせてくれた64ドリームに感謝！ 決めた！ GB版もやるぞ!!

64では数少ない…というか、ほかには1本も出ていない推理アドベンチャー。ここは一発、スリルとサスペンスを思いっきり楽しんで下さいね。

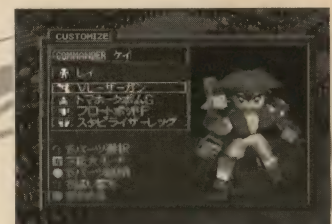
カスタムロボ
シナリオモードが最高！
？県・のりまる

'99年末に発売されたN64ソフトの中で、僕が個人的に一番面白いと感じたのが、アーケードゲームフリークには有名な、ナムコ出身のあの見城こうじ氏が制作された『カスタムロボ』でした。

とにかく文句無しに面白かったのがシナリオモード!! 登場人物が皆とても魅力的で、小学生の子が見たら「あ～、ぜったいこういうヤツ、クラスに1人はいるいる～!!」みたいな個性的で生き生きしたキャラクターが大勢出てくるんですね（僕はフカシの登場する場面ではいつも笑わせてもらいました)。「こいつはいなくてもいい」みたいな数合わせ的なキャラが1人もいないのが凄い。セリフも本当によく練ってあって、遊ぶごとにどんどん物語の中に引き込まれていきます（さすが見城氏!!)。

それに、設定もすごく凝っていて、専門用語を解説してくれるヘルプもついていたりと、いたれりつくせり。「ほんとに公園にホロセウムがあって、そこでカスタムロボで対戦できたらイイのになぁ～」とか思った子も、きっと多いんじゃないかな？と思います。

ゲーム自体の難易度設定もちょうどよかったし、負け続ければ敵の体力を減らせるように設定できるので、格闘ゲームが下手な人でもそこそこ練習すれば大抵クリアできる親切設計。

ゲームの発売に合わせてバンダイからプラモデルが発売されたのも嬉しかったし（世界観がゲーム以外の所にまで拡張されたから)、週刊ファミ通に掲載された見城氏のインタビュー記事によると、カスタムロボワールドを舞台にした次回作も制作が検討されているとの事なので、そちらも楽しみにしたいと思います。

やっぱり個性的なキャラってのはゲームには欠かせないってことかな。一緒に送ってもらったプラモの写真もいいできでした。

はみだしインプレ

この前、英語のテストでRESULTという単語が出て、『スマブラ』を思い出してしまった…。（高知県・ポジティブな男）

掲載料は2000円のおもちゃ券だ！ N64でキミを熱くしたゲームのことや、ちょっと残念に感じたことなど、「インプレ」係までドシドシ送ってね。あて先はP79参照。

はみだしフォーラム

Q 車で64ドリーム読んでたら酔いました（京都府・第3デススター）

A 64ドリームは、ちゃんとお家に帰って手を洗ってから読みませう。

そろそろみんなも、新しい学校、学年、職場などなどに慣れてきたころかな？
慣れてくるってえと、今度は逆に「5月病〜」なんて話もでてきそうだけど、
そんな気分は64のゲームでもやってぶっとばしちゃおう！
てなわけで、今月もみんなのご意見大紹介！

ロクヨンと読まないで

徳島県・モトミヤシゲルさん

先日、初めてカービィ64のCMを見た。いきなりNキューブの後ろからカービィが現れて動き回ってコピーして…。私はそのかわいさにはしゃいでいた。しかし、ナレーターの声を聞き、私は耳を疑った。『星のカービィロクヨン』と発音されていたからである。

任天堂から発売された、タイトルに「64」と付く今までのソフトは、皆それを「ろくじゅうよん」と発音してはいなかっただろうか。『スーパーマリオ64』に始まり『マリオカート64』、最近のものでいえば『ドンキーコング64』。マリオやドンキーに続く「64」とついたビッグタイトル。それが『星のカービィロクヨン』。

確かに小さい子供などには、それでなくても普通の人には「ろくじゅうよん」より「ロクヨン」の方が呼びやすいだろう。我らが「NINTENDO64」も「ロクヨン」の愛称で親しまれている。しかし、それはあくまで愛称でしかないと私は思う。ロクヨン本体だって、「にんてんどうろくよん」と発音されたら何となく嫌だ。気が抜ける。

NINTENDO64の「64」はただ「6」と「4」が並んでいるわけではない。「64」という1つの数字なのだ。正式名称も「にんてんどうろくじゅうよん」だ。だから、そのハードのタイトルも「ろくじゅうよん」と発音してほしいものだ。

あの〜、ウチの誌名も「ろくよんどりいむ」なんですけどぉ…（汗）。まあ、ここまで名前にこだわってる人がいるとわかれば、「NINTENDO 64」という名前を考えた糸井重里さんも喜んで下さるんではないでしょーか。たぶん。

脇役だってすごいんだ！

栃木県・夢乃助さん

5月号の「るいーじらぶ！」さんの気持ち、よっくわかります。私はポケモンの中でもヒトカゲと同じぐらいエビワラーが気に入っているのですが、それを同じポケモンファンの友人に話したら、「エビワラーはスカートはいてる」だの、公式イラストを見て、「このポーズはブリッ子エビちゃんだ」だのと訳のわからないことを言い（笑）エビワラーをバカにしてくれたんです。まぁ、その時顔では笑ってましたが、本当はいい気分じゃありませんでした。

マリオシリーズは、やっぱりマリオとルイージがいるからこそ『マリオブラザーズ』なんじゃないでしょうか？ルイージの悪口を言ってたという「るいーじらぶ！」さんの友達だって、もしマリオシリーズにルイージが出てこなかったとしたら、何か物足りなさを感じるんじゃないでしょうか？

ゲームのキャラクターたちでいらない存在っていうのはないと思います。ゲームをプレーする人がいれば、そのゲームに出てくるキャラクター1人1人に必ずファンがいると思います。メジャーかマイナーかの違いぐらいなもんですよ（笑）。脇役、ひきたて役って、ある意味ですごいと思いませんか？主人公だけでストーリーは成り立ちませんよ。「人がなんと言おーと、私はコイツが好き！」…それでいいじゃないですか。「るいーじらぶ！」さん、これからもルイージファン、続けていって下さい。私もヒトカゲ、エビワラーのトレーナーであり続けます。だって、やっぱりコイツたちが好きだから。

キャラにしても、飲み物にしても「人がなんと言おうとコイツが好き！」っていうものがあると、とっても人生楽しくなるよね。外野のいうことを気にしすぎて悩んでなんかいたら、人生の楽しさも半減だっ！（言い切り）。

スポゲーのススメ

長崎県・鶴 邦寛さん

64とかプレステとかの次世代機を初めて遊んだ時やっぱすごいグラフィックのRPGが面白く思えた。しかしエフェクトが長くて次第に面倒になりはじめ、だんだんやらなくなった。前は一番好きなジャンルだったのにな。

でもパワプロとかマリオゴルフとかのスポーツはグラフィックのみにこだわらず、たとえばゴルフだったらよりボールの軌道にリアル感をもたせたり、野球も実況に厚みをもたせたり。

あと釣りを忘れたらいけない！糸井さんのインタビューで魚を「置く」のではなく「放せる」といっていた。僕は釣りはしたことない素人だがこれはマニアの人はたまらない進化ではなかろうか？「魚がリアルに描かれています」より何倍もわくわくさせてくれるのではないかな。

だからぼくは使うべき所にうまく容量をつかっているスポーツゲームがいちばん進化したジャンル、面白くてわくわくするジャンルだとおもう。

最後に「あぁ、マリオのスポーツゲーム楽しみ一何なんだろうなぁ」と思ったりしながらゲームを楽しむ今日このごろでした〜。

ちなみに、マリオの新しいスポーツゲームは「テニス」でした。くわしいことは10ページからの紹介記事を読んでみてね。たぶん気に入ってもらえると思うよ。

ルイージ補完計画

愛知県・メタルルイージさん

ルイージのことをみんなはどう思っていますか。ぼくは密かに任天堂の救世主だと思っています。それにルイージファンのぼくにとって先月号の「ルイージはマリオのコスプレ」というのもメチャク

チャ腹が立ちました。でも反論は難しい。なぜならルイージに限ったことではないが、任天堂の大体のキャラには性格をはじめとする個性が設定されていない。マリオは本郷さんのおっしゃる通りどのゲームにも出られるよう考慮されているからしょうがないが、リンクやドンキーにはもうちょっと個性を持たせてもいいと思う。

個性のない結果、ゲーム中彼らのセリフはゼロに近い。セリフがないとN64の場合は表情が少ないので特に思うのだが、他人の言うことに従うロボットのように思えてしまうのだ。

ゲームの主人公はまだいい。が、ルイージなどの脇役は目立たない分、強烈な個性がないとそのキャラの持ち味を殺してしまうことになりかねない。

わきにそれたが、任天堂はルイージをいまのまま脇役でいさせるのなら、もっと個性を設定してほしい。「ルイージはマリオなんかとは違う」ことを立証させてほしい。元脇役のヨッシー、ワリオが主役になった今、せめてルイージは脇役の中の主役にしてほしいと思います。そうじゃなきゃルイージがかわいそう。そう思いませんか？

先月の「ルイージ問題」に対する反響その2。やっぱり個性的な脇役ってかっこよく見えるよね。昔の俳優で言うとジョージ・ケネディとかミスターTとか…（知らんか）。

ガキっぽくでOK!!

香川県・KANAどんさん

3月号でしたか…（任天堂のゲームは）キャラがワンパターンであり、また、ガキっぽいとお嘆きの方がおられましたが、ワンパターンでガキっぽくでいいんです。私のように30もいくつかすぎると、家にFC、SFC、64と揃っていて、面白いソフトは整理して、棚にならんでいます。小4の子供は、「あ、FCのマリオ…おっSFCのマリオ！」と、自分の生まれる前のゲームを新ゲームのように遊んでおります。ミッキーやスヌーピーのように、マリオも生き続けるなんて、すごいと思いません？

だからワンパターン、ガキっぽくでいいんです。次の世代のためにもいいんです。私はドルフィンの第一のソフトは、マリオがいいと思います。下の4歳の子供が小学生の頃には、さらに次のハードでもマリオが遊べることを、私は、今からワクワク楽しみにしています。その時には、また、FCからマリオを遊ぼーっと！

親子2代にわたって愛されるゲームと、キャラクター。マリオたちにしてみたらこんな幸せなことはないでしょうね。これからも家族で仲良くマリオと遊んで下さいね。

新しい任天堂の姿を

千葉県・S-084さん

PS2？ドルフィン？再び次世代機戦争の行方が論じられるようになってきた昨今、僕はそんなことを論じることに何の意義も感じないが、あえて勝者を予想すればGB アドバンスではないかと思う。

僕的には最近時間がいくらあっても足りないという状況になってきていて、この状況は今後さらに進んでいくはず。やらなくちゃいけない事、やりたい事は増えていく一方で、そんな中じっくりとTVゲームに没頭するというのは不自然な行為に思う事すらある。そんな僕が今思い描いている事がある。それは好きな時にどこでも気軽にアドバンスを取り出してプレーしている姿。そしてそれが自分にとっては一番自然なスタイルではないかと思う。

そして任天堂の方向性も、そちらがメインなのではないか？と思う。N64のイメージで語られる事の多い任天堂だけど、様々な任天堂を表す数値を客観的に見ると、これ程好調で強固で強力な会社はまれだと思う。そして、みんなが感じているほど任天堂はやわではなく、むしろ抜け目がなく実際にすでに様々な手を打っているし、株価等を見ればその将来が高く評価されていることがわかる。

任天堂はもう、新たな未来に進み始めている。しかも強大なエネルギーを持って。その先に見ているモノは今の「ゲーム」とは何か違うのではないだろうか？…というわけでみんなはどう思う？

携帯電話との一体型もでることになった「GBアドバンス」。一体どんな未来を見せてくれるんだろうか？

●お知らせ●

先月号のフォーラムページ内で、「バグ技論争に終止符を」という意見の投稿者がわからず、名乗り出てくれるようお願いしたのですが、複数の方からの名乗り出がありました。

そこで、大変申し訳ないのですが、トラブルを避けるために「バグ技論争に終止符を」の投稿者は非公開のままとさせていただきます。ご了承下さい。

原稿募集

読者の皆さんのN64に対しての様々な思いをお聞かせください。文字数は四百～八百字くらい。書式は問いません、書きやすい方法で送ってね！あて先は下記を参照。

読者アンケートから

●最近話題になっている、酢飯のにおいがする白黒ページ。消費期限は約1週間です。
（兵庫県・えあど）

●ある日の給食の時間…私の友達のスープの中に…アブラムシみたいなのが…。その次は、ゴキブリの足みたいなの、次はなんと、食かんの中にカメムシ!! その日の給食は、先生と3人の男子以外たべてません…。あーイヤ。
（神奈川県・トトロ）

●（4月号の）読者プレゼントの「みづきのゆ」を見て、「64で『スーパーリアル麻雀』出ないかなあ…。ちゃんと脱いでくれると、もっと嬉しいんだけど…」などと考えたのは、私だけじゃないと思いたい。
（新潟県・島崎さとし）

●『スマブラ』をプレイして思ったのだが、こんなゲームがあったらどうだろう？『大乱闘 64ドリームブラザーズ！』、編集部オールスターだよ。
（大阪府・コービィ）

●3月号で「『ゼルダの伝説 時のオカリナ』が1780円で売っていた」と書かれていましたが、先日、近所の某電気店で、ななな何と980円で売られているのを発見（涙）!! 私も失礼だとは思いましたが、結局そのソフト、友人がGETして…また1人、リンク様のファンが増えた（と推察される）事をご報告致します!!
（神奈川県・すずみや薫梨）

●64ドリーム発売日の21日、インフルエンザにかかりました。フラフラになりながら買いに行きました…。
（愛知県・めっきー）

●世間ではPS2の話題でもちきりで、任天堂ユーザーとしてはちょっと肩身の狭い思いをしている今日このごろですが、その気持ちを64ドリームはなぐさめてくれる貴重なものです。
（三重県・ハルキ）

●読者アンケートに一言書きたいが、書くことがない。これはなぜ？
（茨城県・岩瀬英幸）

●記事が楽しくて読みやすい！ とってもうれしいことだと思います。
（新潟県・山野了）

●高校の合格発表の時、友達のまゆげ（かなり濃い）をさわって祈ったら、さわった人は全員合格だった（笑）
（兵庫県・赤池てるてる）

●原稿のあて先● 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部「N64フォーラム」係まで FAX 03(3230)0675 eメール 64forum@pc.mycom.co.jp

私設サイト「ロクヨン裏通り商店街」内に、iモード用のページを作りました。iモードだけでなく64DDで見るのにもピッタリ。場所は、「http://homepage1.nifty.com/N64/i.htm」です。

商店街会長のお言葉

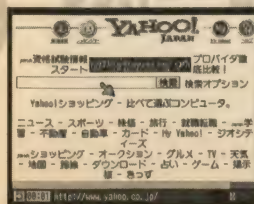
任天堂はトランプでも有名な会社。新ハードやビッグタイトルが発売されるとき、記念のトランプが購入特典としてもらえる店もあった。上の写真はバーチャルボーイ・N64の特典として手に入れたもの。結構なレア物か？

インターネットの超基本

64DDの『ランドネットディスク』で、インターネットを初めて経験する人も結構多いはず。でも、インターネットを使いこなすためには、ちょっとしたコツや知識が必要になるのだ。そこで今月は64DDを使ったインターネットの超基礎知識を紹介!

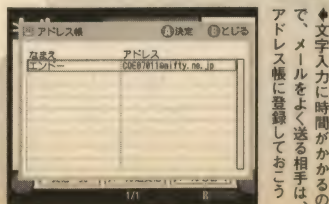
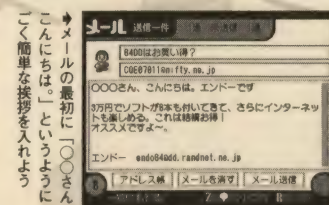
サイトの検索

メイン画面の「NETザブ〜ン」にある「エキサイトサーチ」は、お気に入りのサイトを探せるコンテンツ。でも、この「エキサイトサーチ」はロボットで自動的にサイトを登録するシステムなので、検索すると莫大な件数が表示される。そのため、目的の情報を見つけるのに、時間がかかりがち。代わりに「YAHOO! JAPAN」という検索サイトを使ってみよう。ここは人手によってサイトが登録されていて、必ずトップページに飛ぶようになっているのが特徴的だ。「○○とは何か」を調べたいなら「エキサイトサーチ」、「○○に関する情報」を探したい時は「YAHOO! JAPAN」と、2つの検索サイトを使い分けるといいぞ。

◆「Yahoo」はキーワード入力検索と、カテゴリ別に辿っていく、2種類の探し方がある

メールの書き方

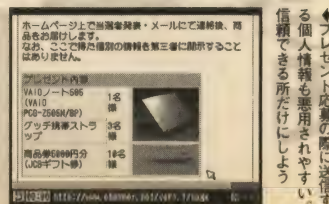
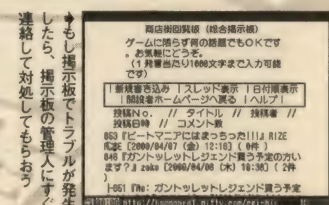
ネット上では、ビジネスなどを除き、本名ではなく「ハンドルネーム」というペンネームでお互いを呼び合うのが基本。そのため、「あなた」といった漠然とした呼び方はせず、「○○さん」と呼びかけよう。また、相手とメールのやりとりを続けたいときには、一方的に個人的な事ばかりを書き連ねるのは止めよう。相手が返事を書きやすくなるように、なるべく具体的かつ、話題が広がるような内容にすることが肝心だ。

◆メールの最初に「○○さん、こんにちは。」というように、ごく簡単な挨拶を入れよう

◆文字入力に時間がかかるので、メールをよく送る相手は、アドレス帳に登録しておこう

個人情報の保護

『ランドネットディスク』の説明書にも書いてあるけど、インターネット上で最も注意が必要なのは、不用意に個人情報を他人に知らせないこと。特に、不特定多数の人が見ている「掲示板」などに、住所・氏名・年齢・性別・電話番号などを書くのは絶対にダメ! メールを送信する際にも、個人情報を書くのは、信頼できる相手だけにするなど、可能な限り避け、名前も本名ではなくハンドルネームを使った方が無難だ。

◆もし掲示板でトラブルが発生したら、掲示板の管理人にすぐ連絡して対処してもらおう

◆プレゼント応募の際に送信する個人情報も悪用されやすい。信頼できる所だけにしよう

今月のオレはこれを買う!

5月20日までに発売される、購入予定ソフトは『実況パワフルプロ野球2000』の1本だ。このシリーズ、例年は3月末に発売されていたけど、今年は1ヶ月遅れになった。でもその分、遊べる喜びが大きくなり、今からワクワクして仕方がない。野球ゲームとしての完成度が素晴らしく、実際の野球さながらに、ピッチャーとバッターとの駆け引きを楽しめるのがたまらない魅力だ。オリジナル選手を育成する「サクセスモード」も中毒になるほど面白い。例年このモードで、スーパーカートリオがいた時代の「横浜大洋ホエールズ」を作ろうと、悪戦苦闘していたりする。もちろん今回もチャレンジするつもりだ。

◆「パワプロ」の腕前にはかなり自信アリ!

 上の「サイトの検索」で紹介した、YAHOO! JAPANのURLは、http://www.yahoo.co.jp/ です。ランドネットディスクのブックマークに登録しておくと何かと便利だぞ!

秋葉原価格調査団（4/11調査）

今月は全体的に下がり気味だったが、大きく値段を下げたソフトはなかった。3月に発売された任天堂ソフト2タイトルは、売れ行きに明暗が分かれているようだ。『星のカービィ64』は、秋葉原に限らず多くの地域で売り切れ店が続出し、入荷しても値引きナシの6800円で売っている店がかなり多いのが印象的。それに対して『バス釣りNo.1決定版!』は、発売からわずか10日程度しか経っていないにもかかわらず、早くも値段が下がり始めている。また、発売直後の『ガントレットレジェンド』は、売れ行きが好調なようで、売り切れている店が多かった。

◆『ガントレットレジェンド』は、4人同時対戦が可能なアクションRPG。大勢で遊ぶと盛り上がる！

各ハードのお値段

NINTENDO64	9800円
ゲームボーイカラー	6600円
ゲームボーイポケット	3280円
スーパーファミコンジュニア	6480円
AV仕様ファミコン	4980円
ドリームキャスト	19200円
プレイステーション2	39800円
ワンダースワン	4280円
ネオジオポケットカラー	5479円

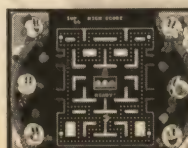
N64本体の価格がじわじわ下がっている。PS2は品薄だ。

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
悪魔城ドラキュラ黙示録	7800	1980	コナミ
悪魔城ドラキュラ黙示録外伝	7800	2980	コナミ
イギーくんのぶらぶらぽよん	5800	1980	アクレイムジャパン
糸井重里のバス釣りNo.1決定版!	6800	4880	任天堂
ウインバック	7800	5480	コーエー
ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	6800	1780	ゲームバンク
ウエットリス	5800	4480	イマジニア
ウエーブレース64	6800	1480	任天堂
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒	5980	880	ハドソン
エアロゲイジ	7800	1950	アスキー
エアーボーダー64	7980	1980	ヒューマン
栄光のセントアンドリュース	9800	980	セタ
エクストリームG	6800	980	アクレイムジャパン
エクストリームG2	6800	1280	アクレイムジャパン
SD飛龍の拳伝説	6480	2950	カルチャーブレーン
NBA IN THE ZONE'98	6800	2480	コナミ
NBA IN THE ZONE2	7800	3980	コナミ
F-ZERO X	5800	1480	任天堂
F1 WORLD GRAND PRIX	5800	1000	任天堂
エルテイルモンスターズ	6800	2480	イマジニア
AI将棋3	7800	2980	アスキーサムシンググッド
オウガバトル64	7800	1280	任天堂
おねがいモンスター	6980	4980	ボトムアップ
オリンピックホッケーナガノ	6800	5970	コナミ
カスタムロボ	6800	5480	任天堂
格闘伝承〜F-cup Maniax〜	6800	2980	イマジニア
G.A.S.P!!	6800	1980	コナミ
カメレオン・ツイスト	6980	980	日本システムサプライ
カメレオン・ツイスト2	6300	1980	日本システムサプライ
ガントレットレジェンド	6800	5980	エポック社
がんばれゴエモン でろでろ道中オバケてんこ盛り	7800	3480	コナミ
がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり〜	8900	1280	コナミ
キラッと解決! 64探偵団	6800	2980	イマジニア
キングヒル64	6980	1979	ケムコ
ゴエモンもののけ双六	7800	3480	コナミ
ゲッターラブ!!〜ちょー恋愛パーティーゲーム〜	6800	3980	ハドソン
ゴールデンアイ007	4800	3970	任天堂
最強羽生将棋	9800	1980	セタ
Jリーグイレブンビート1997	6980	3480	ハドソン
Jリーグダイナマイトサッカー64	7500	980	イマジニア
Jリーグタクティクスサッカー	7800	3980	アスキー
JリーグLIVE64	9800	980	EAV
時空戦士テュロック	7800	980	アクレイムジャパン
実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2	7800	6280	コナミ
実況Jリーグパーフェクトストライカー	9800	980	コナミ
実況G1ステイブル	7800	2480	コナミ
実況パワフルプロ野球4	8900	売り切れ	コナミ
実況パワフルプロ野球5	7800	売り切れ	コナミ
実況パワフルプロ野球6	7800	5980	コナミ
実況ワールドサッカー3	7500	売り切れ	コナミ
実況ワールドサッカー〜WORLD CUP FRANCE'98〜	7800	売り切れ	コナミ
シティツアーグランプリ全日本GT選手権	6800	1980	イマジニア
シムシティ2000	6800	2980	イマジニア
シャドウゲイト64	6980	1480	ケムコ
新世紀エヴァンゲリオン	8800	6480	バンダイ
人生ゲーム64	6800	2980	タカラ
新日本プロレス闘魂炎導	6980	980	ハドソン

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
新日本プロレス 闘魂炎導2	6800	4980	ハドソン
進め!対戦ぱずるだま 闘魂!まるたま町	6800	1980	コナミ
スター・ウォーズエピソード1レーサー	6800	2980	任天堂
スター・ウォーズ 出撃! ローグ中隊	6800	4980	任天堂
スター・ウォーズ〜帝国の影〜	7800	980	任天堂
スターソルジャー バニシングアース	6800	2980	ハドソン
スターツインズ	6800	4980	任天堂
スターフォックス64	4800	3970	任天堂
スノボキッズ	6800	980	アトラス
SNOW SPEEDER	6800	1980	イマジニア
スペースダイナマイツ	6800	1200	ビッグ東海
スーパースピードレース64	6800	1979	タイトー
スーパービーダマン バトルフェニックス	6800	3979	ハドソン
スーパーボウリング	6800	3980	アテナ
スーパーマリオ64	4800	3780	任天堂
スーパーロボットスピリッツ	7800	1480	バンプレスト
スーパーロボット大戦64	7800	2980	バンプレスト
ズール〜魔獣使い伝説〜	6800	1979	イマジニア
ゼルダの伝説 時のオカリナ	6800	1280	任天堂
ソニックウイングスアサルト	6980	売り切れ	ビデオシステム
大刀〜ダイカタナ〜	6980	5980	ケムコ
超空間ナイタープロ野球キング	9980	売り切れ	イマジニア
超空間ナイタープロ野球キング2	6800	3980	イマジニア
超スノボキッズ	6800	1980	アトラス
チョロQ64	6800	1980	タカラ
チョロQ64 2	6800	4980	タカラ
ディディーコングレーシング	6800	1980	任天堂
デザエモン3D	7800	1979	アテナ
テトリス64	4980	1980	セタ
デュアルヒーローズ	6980	980	ハドソン
1080° スノーボーディング	6800	1480	任天堂
電車でGO! 64	6800	2972	タイトー
DOOM64	7800	980	ゲームバンク
トップギア・オーバードライブ	6980	1980	ケムコ
トップギア・ハイパーバイク	6980	4980	ケムコ
トップギア・ラリー	6980	1972	ケムコ
トップギア・ラリー2	6980	4980	ケムコ
ドラえもん のび太と3つの精霊石	7980	売り切れ	エポック社
ドラえもん2 のび太と光の神殿	6800	2980	エポック社
ドンキーコング64	7800	3480	任天堂
ナイフエッジ	6980	1979	ケムコ
ニンテンドウオールスター!大乱闘スマッシュブラザーズ	5800	4480	任天堂
ぬし釣り64	6800	4980	パックインソフト
バイオハザード2	7800	3972	カプコン
バイオレンスキラー	7800	1280	gemzi
ハイパーオリンピック イン ナガノ64	6800	売り切れ	コナミ
HYBRID HEAVEN	7800	3980	コナミ
パイロットウイングス64	9800	953	任天堂
爆笑人生64 めざせ! リゾート王	6800	2980	タイトー
爆ボンバーマン	6980	売り切れ	ハドソン
爆ボンバーマン2	6980	3950	ハドソン
爆裂無敵バンガイオー	5800	4780	トレジャー
パズルボブル64	4800	1980	タイトー
パチンコ365日	6980	3380	セタ
BUCK BUMBLE	6880	1979	Ubiソフト
遥かなるオーガスタMASTARS'98	7980	1980	T&Eソフト
パワーリーグ64	6980	980	ハドソン

ソフト名	価格	秋葉原価格	発売元
バンジョーとカズーイの大冒険	6800	2980	任天堂
バーチャル・プロレスリング64	6800	980	アスミック
バーチャルプロレス2	6980	3979	アスミック
Parlor! PRO64	6980	5480	日本テレネット
ピカチュウげんきでちゅう	9800	3980	任天堂
ヒューマングランプリ	9800	980	ヒューマン
飛龍の拳ツイン	6980	2950	カルチャーブレーン
ビーストウォーズ メタルス64	7800	6780	タカラ
PDウルトラマンバトルコレクション64	6800	4980	バンダイ
ビートルアドベンチャーレーシング	6800	2980	EAS
ファイティングカップ	6800	2480	イマジニア
ファミスタ64	6800	売り切れ	ナムコ
V-RALLY EDITION99	7800	2980	スパイク
FIFAロードトゥワールドカップ'98	6800	売り切れ	エレクトロニックアーツ
ぷよぷよ〜んパーティ	5980	4480	コンパイル
ぷよぷよSUN64	5980	2280	コンパイル
ブラストドーザー	4800	1480	任天堂
プロ麻雀 極64	6800	4980	アテナ
プロ麻雀「兵」64	6480	4980	カルチャーブレーン
HEIWAパチンコワールド64	7900	3380	ショウエイシステム
HEXEN	6800	1980	ゲームバンク
牧場物語2	6800	5280	パックインソフト
ポケモンスタジアム	6800	2980	任天堂
ポケモンスタジアム2	5800	4970	任天堂
ポケモンスナップ	6800	2680	任天堂
星のカービィ64	6800	5970	任天堂
ボンバーマンヒーロー ミリアン王女を救え	6800	3480	ハドソン
麻雀道64	6980	2980	ビデオシステム
麻雀放浪記CLASSIC	7900	2980	イマジニア
麻雀MASTAR	9800	1980	コナミ
麻雀64	7800	5800	コーエー
マジカルテトリスチャレンジ	6800	980	カプコン
マリオカート64	4800	3970	任天堂
マリオゴルフ64	6800	4480	任天堂
マリオのフォトピー	9800	1980	ハギワラシスコム
マリオパーティ	5800	4980	任天堂
マリオパーティ2	5800	3980	任天堂
マルチレーシングチャンピオンシップ	7900	980	イマジニア
森田将棋64	9800	2972	セタ
夜光虫II〜殺人航路〜	6800	2972	アテナ
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	8900	1980	エニックス
ヨッシーストーリー	6800	1480	任天堂
RAKUGAKIDS	6800	売り切れ	コナミ
ラストレジオンUX	6800	1972	ハドソン
Rally'99	6800	3980	イマジニア
LET'Sスマッシュ	6800	5480	ハドソン
64大相撲	7980	980	ボトムアップ
64大相撲2	6980	1980	ボトムアップ
64で発見!! たまごっち	6800	500	バンダイ
64トランプコレクション	6980	980	ボトムアップ
64花札	6800	4980	アルトロン
ロボットポンコッツ七つの海のカラメル	6800	4480	ハドソン
LODE RUNNER 3-D	6800	1972	バンプレスト
ワイルドチョッパーズ	6980	売り切れ	セタ
ワンダープロジェクトJ2	9800	1979	エニックス

64情報局海外版『ナムコミュージアム64』

上の価格表におされてきたので、残念ながら次号ではこのコラムが消滅すること間違いなし。さて今回は海外版N64ソフトの『ナムコミュージアム64』を紹介しよう。業務用などで大人気だった『パックマン』『ミズ・パックマン』『ギャラクシアン』『ギャラガ』『ディグダグ』『ポールポジション』の6タイトルが収録されている。特に目新しい内容ではないものの、ロムカセットで快適に遊べる点は、意外と有り難かったりする。

◆『ミズ・パックマン』は、日本では登場しなかった業務用タイトル。迷路が複雑なので、難易度はちょっと高め

はみだし大通り

GBソフトの秋葉原価格は、次号あたりから紹介予定です。ただ、調査のノウハウとスペースの問題で、紹介できるのは新作・話題作からピックアップした数タイトルになると思いますが、ひとつ宜しくお願いします。

NINTENDO POWER 書き換えタイトル一覧

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
ACT	スーパードンキーコング	32	16	任天堂	1000
	スーパードンキーコング2	32	16	任天堂	1000
	スーパードンキーコング3	32	16	任天堂	1000
	がんばれゴエモン きらきら道中	24	64	コナミ	1000
	スーパーメトロイド	24	64	任天堂	1000
	ストリートファイターIIターボ	20	なし	カプコン	1000
	レッキングクルー'98	16	64	任天堂	2000
	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	12	なし	エポック社	1000
	ドラえもん4 のび太と月の王国	12	なし	エポック社	1000
	ロックマン7	16	なし	カプコン	1000
	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	16	なし	カプコン	1000
	がんばれゴエモン3	16	64	コナミ	1000
	悪魔城ドラキュラXX	16	なし	コナミ	1000
	スーパーマリオコレクション	16	64	任天堂	1000
	ロックマンX	12	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト2	12	なし	カプコン	1000
	奇々怪界 月夜草子	12	なし	ナツメ	1000
	ワギャンパラダイス	12	なし	ナムコ	1000
	カービィボウル	12	64	任天堂	1000
	スーパーボンバーマン3	12	なし	ハドソン	1000
	超原人2	12	なし	ハドソン	1000
	超魔界村	8	なし	カプコン	1000
	ファイナルファイト	8	なし	カプコン	1000
	キッドクラウンのクレイジーチェイス	8	なし	コトブキシステム	1000
	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	8	64	コナミ	1000
	魂斗羅スピリッツ	8	なし	コナミ	1000
	それ行けエビス丸 からくり迷路	8	なし	コナミ	1000
	超魔界大戦 どらぼっちゃん	8	16	ナグザット	1000
	奇々怪界 謎の黒マント	8	なし	ナツメ	1000
	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド	8	なし	ナムコ	1000
	スーパーワギャンランド2	8	なし	ナムコ	1000
	リブルラブル	4	なし	ナムコ	1000
	スーパーマリオワールド	4	16	任天堂	1000
RPG	ウィザードリィI・II・III	32	256	メディアファクトリー	3000
	ウィザードリィ外伝IV ～胎魔の鼓動～	32	64	アスキー	1000
	レナス2 ～封印の使徒～	32	64	アスミック	1000
	Last Bible III	24	64	アトラス	1000
	マザー2	24	64	任天堂	1000
	大貝獣物語	24	64	ハドソン	1000
	ブレスオブファイアII	20	64	カプコン	1000
	FEDA	20	64	やのまん	1000
	ダウン・ザ・ワールド	16	64	アスキー	1000
	旧約・女神転生	16	64	アトラス	1000
	真・女神転生II	16	64	アトラス	1000
	ソードワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	16	64	ティーアンドイーソフト	1000
	ヘラクレスの栄光IV 神々からの贈り物	16	64	データイースト	1000
	ミニ四駆レッツ＆ゴー!! WGP2	16	64	任天堂	2000
	ELFARIA II	16	64	ハドソン	1000
	新桃太郎伝説	16	64	ハドソン	1000
	ARETHA	16	64	やのまん	1000
	ARETHA2	16	64	やのまん	1000
	レナス［古代機械の記憶］	12	64	アスミック	1000
	真・女神転生	12	64	アトラス	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説II	12	64	エポック社	1000

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
RPG	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	12	64	チュンソフト	1000
	ソードワールドSFC	12	64	ティーアンドイーソフト	1000
	イーハトーヴォ物語	8	16	ヘクト	1000
	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	8	16	エポック社	1000
	エストポリス伝記	8	64	タイトー	1000
	ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙	8	64	データイースト	1000
	METAL MAX 2	8	64	データイースト	1000
SPT	実況ワールドサッカー2	24	64	コナミ	1000
	リングにかけろ	20	なし	メサイヤ	2000
	スーパーパンチアウト	16	64	任天堂	2000
	スーパーファミリーゲレンデ	16	64	ナムコ	1000
	磯釣り 離島篇	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	海のぬし釣り	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	川のぬし釣り2	12	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ダービージョッキー［騎手王への道］	8	64	アスミック	1000
	ワイアラエの奇蹟	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	デビルズコース	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	スーパーファミリーテニス	8	なし	ナムコ	1000
	スーパー大相撲 熱戦大一番	8	なし	ナムコ	1000
	ナムコットオープン	8	64	ナムコ	1000
	スキーパラダイス with スノーボード	8	なし	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	つり太郎	8	16	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	F-ZERO	4	16	任天堂	1000
SLG	幻獣旅団	32	256	アクセラ	2000
	ファイアーエムブレム トラキア776	32	256	任天堂	2500
	ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～	32	64	コナミ	1000
	スーパーブラックバス3	32	64	スターフィッシュ	1000
	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	32	64	任天堂	1000
	魔神転生II	24	64	アトラス	1000
	タクティクスオウガ	24	64	クエスト	1000
	Winning Post2 プログラム'96	24	256	光栄	1000
	ダービースタリオン98	24	256	任天堂	2000
	ファイアーエムブレム紋章の謎	24	64	任天堂	1000
	アースライト ルナ ストライク	24	64	ハドソン	1000
	伝説のオウガバトル	16	256	クエスト	1000
	スーパーブラックバス2	16	64	スターフィッシュ	1000
	デア ラングリッサー	16	64	日本コンピュータシステム	1000
	スーパーファミコンウォーズ	16	256	任天堂	2000
	牧場物語	16	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	AIII S.V.	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	ジ・アトラス	16	256	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	12	64	アスミック	1000
	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	12	64	アスミック	1000
	魔神転生	12	64	アトラス	1000
	ミリティア	12	なし	ナムコ	1000
	鋼鉄の騎士	8	64	アスミック	1000
	SUPER大航海時代	8	64	光栄	1000
	たまごっちタウン	8	64	バンダイ	2500
	ロードモナーク	4	64	エポック社	1000
	シムシティー	4	256	任天堂	1000
PUZ	すってはっくん	24	64	任天堂	2000
	カービィのきらきらきっず	16	16	任天堂	2000
	マジカルドロップ2	16	なし	データイースト	1000
	POWERロードランナー	12	64	任天堂	2000
	上海III	8	なし	サン電子	1000

ジャンル	ソフト名	容量(M)	SRAM(M)	メーカー	価格
PUZ	CAMEL TRY	8	なし	タイトー	1000
	クオンパSFC	8	64	ティーアンドイーソフト	1000
	POWER倉庫番	8	64	任天堂	2000
	マリオのスーパーピクロス	8	64	任天堂	1000
	パネルでポン	8	なし	任天堂	1000
	ピクロスNP Vol.1	8	16	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.2	8	16	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.3	8	16	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.4	8	16	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.5	8	16	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.6	12	64	任天堂	2000
	ピクロスNP Vol.7	12	64	任天堂	2000
	す～ぱ～なぞぷよ ルルーのルー	8	64	バンプレスト	1000
	す～ぱ～ぷよぷよ	8	なし	バンプレスト	1000
	お絵かきロジック1	4	16	世界文化社	2000
	お絵かきロジック2	4	16	世界文化社	2000
	PUZZLE BOBBLE	4	なし	タイトー	1000
	コズモギャング ザ パズル	4	なし	ナムコ	1000
	ドクターマリオ	4	16	任天堂	2000
	コラムス	4	16	メディアファクトリー	2000
SHT	極上パロディウス	16	なし	コナミ	1000
	PHALANX	8	なし	コトブキシステム	1000
	ポップンツインビー	8	なし	コナミ	1000
	パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～	8	なし	コナミ	1000
	AXELAY	8	なし	コナミ	1000
	コズモギャング ザ ビデオ	8	なし	ナムコ	1000
	グラディウス3	4	なし	コナミ	1000
	SPACE INVADERS	4	なし	タイトー	1000
	キャラバン シューティング コレクション	4	なし	ハドソン	1000
ETC	はじまりの森	32	64	任天堂	2500
	同級生2	32	16	バンプレスト	2000
	晦 一つきこもり	32	64	バンプレスト	1000
	ファミコン探偵倶楽部PARTII うしろに立つ少女	24	64	任天堂	2000
	平成 新・鬼ヶ島 前編	24	16	任天堂	2000
	平成 新・鬼ヶ島 後編	24	16	任天堂	2000
	かまいたちの夜	24	64	チュンソフト	1000
	学校であった怖い話	24	64	バンプレスト	1000
	魔女たちの眠り	24	64	ビクターインタラクティブソフトウェア	1000
	Zooっと麻雀!	20	256	任天堂	2000
	夜光虫	16	64	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～	16	64	タイトー	1000
	SUPER人生ゲーム3	16	64	タカラ	1000
	ドカポン3･2･1 ～嵐を呼ぶ友情～	12	64	アスミック	1000
	ハロー!パックマン	12	なし	ナムコ	1000
	RPGツクール SUPER DANTE	8	256	アスキー	1000
	ドカポン外伝 炎のオーディション	8	なし	アスミック	1000
	決戦!ドカポン王国、～伝説の勇者たち～	8	64	アスミック	1000
	プロ麻雀 極III	8	64	アテナ	1000
	大爆笑人生劇場	8	なし	タイトー	1000
	SUPER億万長者ゲーム	8	64	タカラ	1000
	弟切草	8	64	チュンソフト	1000
	スーパー桃太郎電鉄II	8	64	ハドソン	1000
	囲碁倶楽部	8	64	ヘクト	1000
	真・麻雀	4	64	コナミ	1000
	スーパートランプコレクション2	4	なし	ボトムアップ	1000

SFC&GB発売カレンダー

NP…SFC書き換えシステムNINTENDO POWERの書き換え用ソフト。
C…ゲームボーイカラー対応ソフト。
P…ポケットプリンタ対応ソフト。

ゲームボーイ

【4月発売予定】

- 21日 バックスバニー クレイジーキャッスル4/ACT/ケムコ/3980円/C専用
- 21日 DXモノポリーGB/TAB/タカラ/3980円/C
- 27日 メタルギア ゴーストバベル/ACT/コナミ/4500円（予）/C専用
- 28日 パズルボブル4/PUZ/アルトロン/3800円/C
- 28日 ロードランナー ドムドム団のやぼう/ACT/エクシング・エンタテイメント/3980円/C
- 28日 漢字deパズル/PUZ/エム・ティー・オー/4280円/C
- 28日 フェレット物語～ディア・マイ・フェレット～/SLG/カルチャーブレーン/3900円/C専用
- 28日 ディノブリーダー4/RPG/J・ウイング/4800円（予）/C
- 28日 競馬場へ行こう! ワイド/ETC/ヘクト/3980円/C
- 28日 麻雀女王/TAB/亜/3980円（予）/C
- 28日 大工の源さん～カチカチのトンカチがカチ～/ACT/バイオックス/3980円/C

【5月発売予定】

- 19日 ゲームコンビニ21/ETC/スターフィッシュ/3980円/C
- 26日 おじゃる丸～月夜が池のたからもの～/TAB/サクセス/3980円/C
- 26日 タイトーメモリアル CHASE H.Q./RAC/ジョルダン/3980円/C
- 26日 タイトーメモリアル バズルボブル/ACT/ジョルダン/3980円/C
- 27日 チャージングカードGB ビックリマン2000/SLG/イマジニア/3980円（予）/C
- 春 ワールドサッカーGB2000/SPT/コナミ/4500円（予）/C専用
- 春 ぞくぞくヒーローズ/RPG/メディアファクトリー/未定/C

【6月発売予定】

- 2日 ポヨンのダンジョンルーム2/RPG/ハドソン/3980円（予）/C専用
- 10日 ハローキティのスウィートアドベンチャー/RPG/イマジニア/3980円/C
- 10日 ディアダニエルのスウィートアドベンチャー/RPG/イマジニア/3980円/C
- 29日 ミスタードリラー/ACT/ナムコ/3800円/C専用
- 30日 ごきんぎょ物語/SLG/カルチャーブレーン/3980円/C
- 30日 ダンジョンセイバー/RPG/J・ウイング/4800円（予）/4
- 6月 ハンター×ハンター～ハンターの系譜～/RPG/コナミ/4500円（予）/C
- 6月 華闘虎麗学園～花札・麻雀～/TAB/J・ウイング/4800円（予）/C
- 6月 漢字BOY2/PUZ/J・ウイング/4800円（予）/C

【7月以降発売予定】

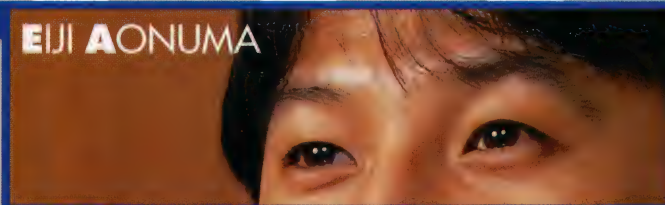
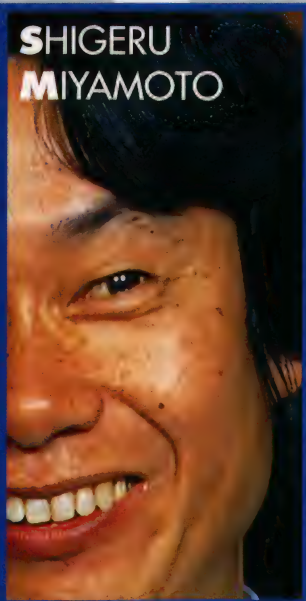
- 7月13日 遊戯王デュエルモンスターズ三聖戦神降臨/ETC/コナミ/4500円（予）/C専用
- 7月19日 サバイバルキッズ2～脱出! 双子島～/ADV/コナミ/4500円（予）/C
- 7月 メダロット3/RPG/イマジニア/4300円（予）/C専用
- 7月 GO! GO! ヒッチハイク2/TAB/J・ウイング/4500円（予）/C
- 7月 ポケットクッキング/ETC/J・ウイング/4800円（予）/C
- 8月 パーフェクトチョロQ/RAC/タカラ/3980円/C専用
- 夏 スターオーシャン ブルースフィア/RPG/エニックス/未定/C
- 夏 がんばれニッポン! オリンピック2000/SPT/コナミ/未定/C
- 夏 携帯電獣テレファング/RPG/スマイルソフト/4500円/C
- 夏 めし釣りアドベンチャー カイトの冒険/RPG/パックインソフト/4200円/C専用
- 夏 サクラ大戦GB～檄・花組入隊! ～/SLG/メディアファクトリー/未定/C専用
- 2000年 Jリーグエキサイトステージタクティクス/SLG/エポック社/4200円（予）/C
- 2000年 ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～力の章～/ACT/任天堂/3800円/C専用
- 2000年 ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～知恵の章～/ACT/任天堂/未定/C専用
- 2000年 ゼルダの伝説 ふしぎな木の実～勇気の章～/ACT/任天堂/未定/C専用

【発売日未定】

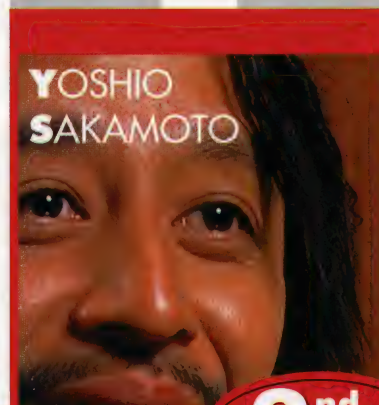
- 未定 真・女神転生デビルチルドレン「赤の書」/RPG/アトラス/未定/C
- 未定 真・女神転生デビルチルドレン「黒の書」/RPG/アトラス/未定/C
- 未定 ムーミンの大冒険/不明/サンソフト/3980円/C専用
- 未定 ポケモンピクロス/PUZ/任天堂/未定/C
- 未定 ベイブレード FIGHTING TOURNAMENT/RPG/ハドソン/未定/C専用
- 未定 THE BLACK ONYX DX/RPG/BPS/4500円/C専用
- 未定 ソウルゲッター～放課後冒険RPG～/RPG/マイクロキャビン/未定/C
- 未定 マジカルチェイス/SHT/マイクロキャビン/未定/C専用
- 未定 ダビスタ牧場/SLG/メディアファクトリー/未定/C

NINTENDO DOUBLE HEADER INTERVIEW

ニンテンドウ ダブルヘッダー インタビュー

今月の特集は超豪華版だぞ！ なんと、任天堂のクリエイターが5人も登場するのだ。1戦目は待望のN64ソフト『ゼルダの伝説 ムジュラの仮面』、2戦目は好評発売中のGBソフト『カードヒーロー』。この2本を創った、スーパーなゲームクリエイターたちの熱き思いを、じっくり味わってくれ！

NINTENDO DOUBLE HEADER INTERVIEW

ニンテンドウ
ダブルヘッダー
インタビュー

1st Match

ダブルヘッダーインタビュー第1戦は、お待ちかね『ムジュラの仮面』インタビュー。本誌初登場の2人のディレクターに、もちろん宮本さんも加え、たっぷりとできたてほやほやの『ゼルダ』を語ってもらいます!

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 プロデューサー

●みやもと しげる

宮本 茂さん

情報開発部部長。1952年京都府生まれ。前作『時のオカリナ』では現場に密着していたが、今回はプロデューサーに専念。「今回は現場で仕様書を書かない」という目標は、達成できたようだ。

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 ゲームシステムディレクター

●あおぬま えいじ

青沼 英二さん

情報開発部所属。1963年長野県生まれ。東京芸術大学美術学部デザイン学科卒業後、88年任天堂に入社。主な作品は『マーヴェラス ~もうひとつの宝島~』『時のオカリナ』。

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 ゲームシステムディレクター

●こいずみ よしあき

小泉 歓晃さん

情報開発部所属。1968年静岡県生まれ。大阪芸術大学芸術学部映像学科卒業後、91年任天堂に入社。主な作品は『スーパーマリオ64』『ゼルダの伝説 夢をみる島』『時のオカリナ』。

宮本プロデューサーも安心の開発チーム

—— 青沼さん、小泉さんは『時のオカリナ』にもディレクターとして関わってましたよね。

青沼 『時のオカリナ』のときは、ダンジョンと敵関係のディレクションをやっていました。今回は何の因果か、メインのディレクションをやることになりました。

宮本 何の因果か(笑)。

小泉 僕は前作ではプレイヤーキャラクター…、リンクのキャラクターデザインやアニメーションなどを担当していました。今回は、サブイベント関係、団員手帳のスケジュール系イベントのディレクションをしています。

—— 小泉さんは、宮本さんのところでずいぶん長いですよね?

小泉 そうですね。『マリオ』と『ゼルダ』ばかり作っているので、もういいかげん…(笑)。

宮本 勝手にやりたいって言うんで、楽させてもらいました。

—— 今回も『時のオカリナ』のときと同じく複数ディレクター制のようですが、宮本さんがプロデューサーに徹していたことで、誰が数人のディレクターをまとめていたんですか?

青沼 誰かがまとめなあかんだろうということで、とりあえず僕が「これでいこか?」って言ったら、皆が「それでいきましょう」という程度の役割になっていました。

宮本 僕の次に年をとっているのが彼なので。

青沼 そう、年功序列なので(笑)。

—— 青沼さんが最終決定したことに対して、プロデューサーがさらにあれこれ言うってことは?

青沼 いや、今回は僕もかなり自由にやらせていただいたんで。だいたいのところはまかせてもらえ、その後こまかい部分について、宮本から「それは違うだろ」といった直しが、開発の終わりの方で少しあったぐらいですね。今回はホントに宮本は口を出さなかったんですよ。なので、最後のところで宮本フレーバーがやっと少し入ったぐらいですね。

—— 宮本さんが口を出さなかった理由というのは?

宮本 もう口を出さなくても大丈夫だと思えたのが、いちばん大きな理由ですね。それと、最初のフレームを決めるときは割と深く関わっていたんで…。枠組みが決まった後はメンバーを見て、もう安心だなと。まあ、前作をやってきたメンバーなんでね。前回のメンバーから抜けたのは、僕が現場でちょこちょこ仕様を書くのをやめたのと、シナリオの大澤(徹氏)ぐらいなんです。枠組みを決めた後に自分で深く入っていって、一緒になってこまかい仕様書なんか書き出すと、家庭のほうが…(笑)。

◆青沼さんがディレクターとして関わったSFC後期の秀作『マーヴェラス』(96年)。ゼルダ的謎解き満載のアドベンチャーゲーム

同じシステムを使った新しいゲームを目指して

—— 前作が終了してから、どのような経緯で『ムジュラの仮面』の開発にとりかかったのですか?

宮本 まず、『時のオカリナ』が営業的に好調だったんで、この好調な商品の次作を3年待たずに1年で出せるといいね、という話がありましてね。ただ、『ゼルダ』も『マリオ』もハードが少し進歩したら作るんだって決めていたので、そういう意味では、前作からハード的に進歩している要素はなかったんですよ。でも64DDで予定していた拡張メモリがN64でも使えるとしたら、ずいぶんとできなかったことがやれるようになるんで、それを使えるならやってみようかなと。もうひとつは、『時のオカリナ』を開発し終えたとき、ホントはあと2カ月ぐらいほしかったんですね。こまかい調整も含めて、作り込みが足りなかったんですよね。だから作り込みだけを1年間やったら、すごくいいものができるかもしれないという話になって、と

りあえずはそういうテーマで始まったんです。結果的には全然違うものを作ることになってしまい、また「あと2カ月あったらなあ」と言ってるんですけど(笑)。それでも、前作発売直後の98年12月にそういう話があって、ちゃんと企画がスタートしたのが1月、制作に本格的に入ったのが2月…。で、1年間でホントにできたので、中学校にいる間に2回『ゼルダ』が遊べるぞって。これが結構夢だったんで(笑)。自分の子供がそれくらいの年になってくると、「やっぱり次作まで3年あけるときついよな」って現実的に感じられるようにもなったんで…。

—— 同じシステムを使いつつ、作り込みだけを1年かけてやるというのは、具体的にどういう作業だったんですか？

宮本 やっぱりゲームシステムを進化させたかったんです。作業の大半が裏ダンジョンの制作とか、そういうことはしたくなかったんでね。ゲーム作りって名前登録からエンディングに至るまで、どんなゲームを作ってもしなければならない仕事がいっぱいあって、6割ぐらいはそういう部分を作る仕事なんですよ。その部分は前作からそのまま使って、ゲームの構造として新しくデザインする部分に全部のパワーをかけようということです。そういう意味では違うゲームですよね。それに、前作でやりきれなかったことがいっぱいあってね…。たとえば、キャラクターの作り込みみたいな部分を僕らはストーリーと呼びたいと言っていたのに、キャラに対する作り込みが甘かった。だから、今度はキャラクターひとりひとりの作り込みを極めていこうと最初から考えてました。

青沼 リンクの動きとか、そのへんはもう前作である程度の完成型までもっていってますから、そいつはもういいだろうと。そいつを使って、もっと違う遊びを作ろうよという、そういう方向ですよね。あるものはとりあえず使っていきつつ、どこかを変えて違うイメージのゲームを作れないかっていう考え方です。

◆とは言いつつも、こまかい部分がいろいろ変更されている。たとえば、これはリンクがオートジャンプするとき新しく加えられた動きの例

『時のオカリナ』との違いを出すために…

—— 世界が総さしかえされているとわかったとき、すごく驚きました。てっきりハイラルが舞台だとばかり思っていたので…。

小泉 最初はそういう話もあったんですよ。でも実際に作業に入ったら、入れ替えた方が逆にやりやすかったんです。デザイナーもすごく育ってきてるんで、作業の手も早いですし。とにかく今回は、前作との違いをどこに出すかっていうことをポイントにしているんで、同じ草原でも前作とは違う何かをやろうという…。ビビットなカラーリングをしてやるとか、不思議なかたちの木を作るとか…。町も、前作は中世風だったのに、今回はどちらかというと東南アジアっぽくしているとか。そういう絵のデザインだけではなく、とにかく前作との違いを出すことがテーマだったんで、世界を新しく作ることで、かえって士気が上がりましたね。

—— それは越えなければならないハードルとも言えるじゃないですか。前作で、とても高いハードルを自分たちで設定してしまいましたよね。

小泉 そうですね。でも、若い人が今回もいっぱい関わっているんですけど、ハードルが高いほど若い人は「やったるで!」って気になるみたいなので…。

青沼 みんな、「やりたかったけど前回できなかった」という思いがどこかにあったので、「あ、今回はできるのか」っていう感じもありましたし。

小泉 みんなそれぞれにゼルダ的な世界観っていうのを持っているんですよ。でも「外伝」ということなら、その世界観をはずすことも可能かなっていう気持ちもあったんです。たしかに高いハードルではあったんですけど、少々違う方向に飛び出してもいいじゃないかという。

—— 前作のとき、宮本さんが「この世のものとは思えない景色を作りたい」とよく話されてましたけど、ゼルダ的と言うなら、前作よりも今回の方がより強く感じられますね。

宮本 そうやね。前回、結構写実を中心に展開しながら、なんとか変化をと思ってたけど、今回はもう実績があったので。

—— 今にして思えば、前作の世界はちょっと格好つけすぎていたかなあとか(笑)。

宮本 まあ、前作のときは『FF』が流行ってたし(笑)。

青沼 前作では二枚目路線を意識していたのもあったと思うんで、今回はちょっと三枚目路線で。

宮本 最初のシナリオが99年3月ぐらいに上がってきたとき、ボツにしたんですよ。そのときは、8つのダンジョンがあって…。前に話してますよね？ 4つめのダンジョンまで遊んだとき、「まだ半分もあるのか」って思う人と、「あと半分しかない」と思う人がいますよね。ある物量を…、僕らの作った量だけを遊んでもらう、という作り方は、今回はやめようよということもテーマにしていたんです。だから「さらに高いハードルを前作の上に積み上げて、それを乗り越えよう」という企画の最初のシナリオを一度ご破産にたんです。そして、「どういう遊び方をしてもいい、2日だけ遊んでもいいし、1カ月遊んでもいい。そういうスケールのものにしよう」として、「それがおもしろいのか？」ということをひとつのハードルにしたんですよ。みんな楽しく作っていて、「おもしろくなかったらどうしよう」とか言いながらも、やるならとことんやろうという感じでね。

—— 今回もまた「おもしろいかどうかはともかく、まったく新しいものを作ろうとしている」っていう気持ちはかなりありましたか？

青沼 ありましたね。でも誰もやったことがないし、どういう反応がくるかもわからないんで、絶対おもしろくしようという気持ちはあっても、おもしろくなっているのかどうか手応えがなく、不安な気持ちを抱えながらの仕事でしたけどね。ただ、こまかい部分は自分でも試すことができるので「きっとこれだったら大丈夫かな」っていうのが、後半ある程度落ちついてきたときに見えてきましたね。それからまた、「じゃあ、ここをこういじったらどうなるのかな？」と考え、システムを大きく変更したり…。試行錯誤を続けた結果、いまのかたちがあるという感じです。

小泉 なかなか着陸させなかったですよね。

青沼 うん。安定したシステムになって、こういうゲームだよって決定するまでは、最後までこちょこちょいじり続けていましたね。

◆上段はハイラル平原(前作)とタルミナ平原、下段はカカリコ村(前作)とクロックタウン。似ているようでどこか違う、奇妙なパラレルワールドが『ムジュラの仮面』の舞台だ

NINTENDO DOUBLE HEADER INTERVIEW ニンテンドウ ダブルヘッダー インタビュー 1st Match

2本のゲームが入った『ムジュラの仮面』は何度も遊べばより楽しい

◆ゲームの中で時間が止まるのは、ポーズ画面のほか、会話メッセージが表示されているときや、オカリナかまえ画面のときなど

最初は月が落ちるまで1週間あった

―― 今度の『ゼルダ』の「限られた時間の中で何度も繰り返し遊ぶ」というコンセプトは、どんな流れで決まったのですか?

青沼 さっき宮本が言ったように、大きなゲームを作ろうとしてしまうと1年間では絶対できないんですよね。どうしても、コンパクトなものでいこうという流れになるんです。結果的にはダンジョンは4つぐらいで、そのぐらいだったら1年間でできるかなと。でも、コンパクトにして、そのままだと単に小さなだけのものになってしまうので、それをもっと…、同じ場所で同じような出来事が起こるんだけど、そこに何かを入れることで、違ったふうに体験できるようなシステムができないかなということを考えたんです。そのとき出てきたのが「3日間で終わってしまう→また元に戻り同じことをやるけど、ちょっとずつ展開していく」という発想なんですね。

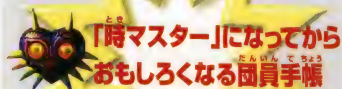
宮本 最初は1週間だったよね。「1週間システム」って呼んでいて、それでまとめてみようと相談していたんです。作り始めて3カ月ぐらいのとき、ちょっとでかい…と考え直し、3日間に変更して…。それでもでかいとも思ってましたし。たとえば『時のオカリナ』がだいたい60時間ぐらい遊ぶゲームだったでしょ。すると「今回のプレイ時間は?」って必ず聞かれますよね。で、「80時間ぐらい…」、「じゃあドルフィン版は100時間ですか?」「そうですよね…」と言い続けていくと、僕らはただ働くだけかっていう恐怖感があってね(笑)。今度のゲームは何時間とは言えない、遊ぶ人によって全然プレイ時間が違う、と言いたいんですよ。そうするためにいちばんいいゲームシステムを考えるのが、任天堂の仕事だっていう話をしてました。なので、今回のシステムはわりと満場一致で決まりましたよ。ガノンがもっと凶悪になって出てくるとかそういうゲームではなく、1週間システムをうまく使えて、前作のキャラクターが違う役割で出てきてもおかしくない世界、といういろんな要素をまとめていくと、必然的に今のかたちのシナリオになって…。あとはみんなのクリエイティブをどれだけ寄せ集めるかという作業でしたからね。

王道部分を残したことで際だってくる新しい部分

―― 4つのダンジョンをクリアする王道ゼルダがある一方で、団員手帳という新しいゲームがもう1本入っているようなものだと思うんですが、思い切って4つのダンジョンをなくしてしまおうかという話はなかったんですか?

小泉 最初はそういう話もあったんですけど、『ゼルダ』の冠がついている限りは、前作を遊んでくれた人も買ってくれるので、その部分は残そうと。でも、前作と違うのは、ダンジョンの中でも時間が流れてますので、そこで自分がいつオカリナを吹いて時間を戻すのかとか、そういう駆け引きは新しいと思うんですよ。ダンジョンを切り捨てるのは簡単なんですが、逆に残すことで遊びを変えることができないかな…、というのがみんなの意見でね。それがダンジョンでも時間を流そうと考えたきっかけでもあるんですよ。

青沼 似て非なる部分が入っていた方が、よりその新しさが際だつところってあるじゃないですか。普通にダンジョンをクリアするゲームをしていても、3日間という時間を意識しなければならないところで、遊び方は前作に比べ大きく変わってくるんですよ。だからダンジョンクリアゲームという部分は王道として残しておいたほうが、新しいシステムにとって効果的になると思ってます。最初はダンジョンの中は時間を止めようと言ってましたけど、「やっぱり違うでしょう…」となって、最後には全部で時間が流れるようにしたんです。前作と同じような部分を残しつつ、全体として全然違うものに感じてもらえるようにしたかったんですね。

宮本 作る側の姿勢っていうのがあってね。いつもよく議論するんですけど、やっぱり作る側の姿勢っていうのは明快であるべきやし、業界への使命感じゃないけど、自分たちが何に向かってゲームを作っているのかはっきりしたいんですよ。で、それを一通りやった後で、最後はエンターテイメントなんで、ユーザーに遊んでもらうときにストレスがないようなものを仕上げていきたい、という段取りですね。いろいろユーザーからお叱りも受けるんですけど、自分で遊んでいても「それは不条理だ」って思うことがいっぱいあるのは覚悟した上なんで。「あと2カ月ぐらいほしい」っていう理由は、もうちょっと不条理じゃなくする方法を探したかったんですね。ただ、最初からそういう不条理な部分を遠慮してはずしていくと、たとえば『ゼルダ』は思考ゲームなんでダンジョンでは時間を止めるべきだと言うと、「ダンジョンなんかはずしたらいいじゃないですか」っていうことになっていくワケで。そこが賭けですよね。最後の方までがんばったんですよ。不条理な部分にも納得して気持ちよく遊べるように。それを徹底したおかげで、不思議なテイストがでてきたし、うまくいってると思うんですけどね。

「時マスター」になってからおもしろくなる団員手帳

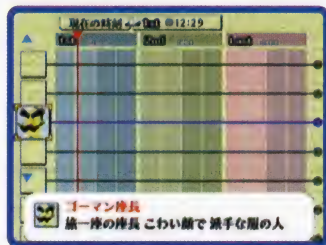
―― メインストーリーを進めてダンジョンクリアをする王道ゼルダと、団員手帳の2つのゲームは、行き来しなければいけないんですか？

小泉　そんなことはないです。団員手帳は、1回ゲームをクリアした人が、コンプリートプレイを目指すためにもう1回やってみるとにやってもいいんです。そういう遊び方もありだと思ってるんで。とにかく、オカリナを吹いて時を戻すというシステムに慣れてもらった後で楽しめるように作ってますから。4つのダンジョンをクリアして、お話にひと区切りつけたところで遊んでほしいなと思って作った、長持ち用の仕様なんです。極端に言えば、団員手帳を取らないでエンディングを見て、それから「じゃあ、お面集めでもしようか」というふうにも遊べるように作ってあるんですよ。

―― ゼルダ的に言うと、たとえば3つめのダンジョンをクリアしないと、こっちの団員手帳のあるイベントが進まない、という感じだと思うんですが？

青沼　町で起きているイベントと、4つのダンジョンを巡るお話っていうのは完全に別で…、まあ、内容的にはある程度つながってますけど、完全に分離して遊べるように作ってあるんです。町のイベントは町で、ダンジョンのある地方でのイベントは、その地方で完結するようになっています。

―― 開発サイドとしては、王道ダンジョンクリアゲームと団員手帳イベントゲームの比重をどのように見ているんですか？

小泉　手帳部分は力を入れて作りましたけど、あくまでサブだと思っているんで、王道部分をやってもらうことがメインだと思っているんですよ。でも、それだと今回の3日間システムの本当のおもしろさはわからないと思うんです。3日間のスケジュールがある世界ですけど、たとえばこのダンジョンは1日目しか入口が開かないとかってなると、ゲームになりづらいじゃないですか。だからダンジョンにはいつでも入れるけど、オカリナを吹いて時を戻すルールは同じにしておいて、そのシステムに慣れて4つのダンジョンをクリアした後、自分は「時マスター」になったなと思えたら、町に戻ってイベントをこなしていってほしいんです。町の方は、たとえばあるキャラは2日目のこの時間にしかこの場所に現れないとか、スケジュールが細かいんですね。だからいきなり団員手帳のイベントばかりやるとわかりづらいと思うので、できればメインのダンジョンの方を「時マスター」になるための入門編としてクリアし、この世界の法則になじんでから団員手帳の方をやったほうが、より深くわかるようになるんじゃないかと思いますね。

団員手帳っていったい何のこと？ と疑問のある人は、59ページからの記事へゴー。3日間システムのおもしろさは、ここにつまってます

青沼　ホントはね、僕はメインのルートに、もっと時間のアイディアを反映させたかったんですよ。その方がきっとおもしろいから。ところがそれをやっちゃうと、なかなかダンジョンがクリアできなくなるから「ストレスがたまるばっかりだ」ってみんなが許してくれなくて、かなりくやしい思いをしてるんです(笑)。メインストーリーの方はそういう役割だって割り切って、ちょっとダンジョンに行き詰まったなと思ったら、町でも見てみるかと歩き回ったり、誰かをストーカーしてつけまわしているうちに「あ、この時間に、このキャラはこの人に会っているんだ」と気がついたり、そうやって町でブラブラしているときにフとダンジョンの仕掛けが理解できて、またダンジョンに挑戦しに行ったり…、そういう遊び方をしてほしいですね。

―― 2本のゲームが入っているようなものなので、ユーザーは考えることが多そうですよね。

宮本　結構遊ぶのに骨を折る、おもつらい（糸井重里さんの造語。おもしろい+つらいの意味）ゲームだと思いますよ。ゲームにつかれたら、他のことをするんじゃなく、またゲームをするということで(笑)。割合で言うとね、僕は王道ゼルダが60ぐらい、今まてもあったようなサブイベントが20ぐらい、団員手帳が20ぐらいと思ってるんです。あくまでもメインの4つのダンジョンをクリアしてもらい、サブイベントや団員手帳をクリアしていくとさらに攻略がラクになるというかたちでいいと思っているんですよ。ダンジョンの中でブロックを押すことが『ゼルダ』のおもしろさじゃなくて、やっぱり自分が参加している意識を出すためにブロックを押したりしているワケで、その押している最中に「いま世界でどんなことが起こっているんだろうか」みたいなことをユーザーに考えてもらうのがストーリーやと思っているしね。

繰り返し遊べばさらにおもしろくなるゲーム

宮本　『ゼルダ』っていうのは何回か遊びなおした方がおもしろいゲームやっていうのは僕らも考えていて…。だから『時のオカリナ』のように作ってしまうとね…。前作でいちばん反省していることは、ダンジョンボスを倒すと2度戦うことができないっていうことだったんです。2度遊んだほうがおもしろいのに、特に2度行く必要がなかったりね。そういう部分が見えていたので、今回はダンジョンを何回でも遊んでもらえるし、ボスと戦いたければ何度でも戦えますし、それをやっていくうちに世界観が広がっていくのが理想やと思ってますから。

小泉　ゴロンのお面をゲットした後に、最初のダンジョンに行ってもう1回クリアしてみるとか。お面やアイテムと、ダンジョンの組み合わせを変えて遊び直すと、いろいろなバリエーションで遊べるんです。このお面でボスを倒すと、前より簡単だとか…。

ダンジョンボスと戦いたければ、何度でも戦うことができる。『時のオカリナ』では、再プレイするしかなかったので、うれしいシステムだ

青沼　電源を入れるとつねにスタート位置は同じですが、1回クリアしているとすぐにまたそこに行けるようにしてあるんで、いろいろなかたちで試すことができるんです。面倒くさいと言われればそのとおりかもしれませんが、そういうふうに受け取ると「なるほど、便利なゲームやな」と思ってもらえるかも。

宮本　今回はね、ダンジョンのマップや謎解きも雑誌でどんどん公開してもらっていいと思っているんですよ。ダンジョンを秘密にしてそれを解くだけのゲームじゃなくて、ダンジョンを解くのもゲームの一部やけど、ダンジョンを解いた後に他のネタがおもしろくなるっていうゲームなんで。ダンジョンマップが公開されたぐらいでは、このゲームのおもしろさは損なわれないと思ってるんです。

何度も繰り返すとは言っても、ゲームを進めていくうちに、ワープなど移動に便利な手段を覚えていくので安心

NINTENDO DOUBLE HEADER INTERVIEW ニンテンドウ ダブルヘッダー インタビュー 1st Match

3日間システムを体で覚えたとき君は時マスターとなる

あたりまえじゃないセーブを身につけよう

―― 多くのユーザーは、きっと『時のオカリナ』と同じようなゲームをイメージしていると思うんですよ。で、最初は3日間システムで痛い目にあうじゃないですか。そしたら…。

小泉　よい裏切りをしたなあと思ってます(笑)。

青沼　やってみて初めてわかる裏切りですからね。きっと「えー!」っていう声が、そこら中で聞けるんじゃないかと思いますね。

宮本　80時間かかるようなゲームが、2時間でゲームオーバーになるっていうのをやりたかったんです。かならず1回ゲームオーバーになってもらおうって。『風と共に去りぬ』のような大長編映画を観に行ったら、始まって30分ぐらいで主人公が死んでしまって、「え?どうなってんの」みたいな(笑)。もう1回プレイしてもらえば、「そうか、オレの責任だったのか」と気がついてもらえるので、そこが結構インタラクティブな感じがしてね。「こんなところでとろとろしていたオレがいたな…」と感じてもらえるような遊びにならへんかなと思って。一時期、ゲームオーバーになるとタイトル画面に戻ってたんですけど、それはあまりにも…(笑)。モニタをとると、みんなエンディング画面やと思ってじっと見ているんですよ(笑)。これはちょっと突き放しすぎかなと。

―― 僕も最初のプレイで、1回月が落ちてます…。

宮本　予定どおりやね(笑)。

小泉　そう、1度は死んでいただかないと(笑)。

―― セーブシステムですが、あのかたちで決定するにはかなりの覚悟が必要だったと思うのですが(セーブシステムのくわしい内容については60ページの記事参照)。

青沼　そうですね。

―― たとえばゲーム序盤、ボートクルーズでデクナッツの城にはたどりついたけど、中庭がクリアできなかったので「この先は明日また挑戦しよう」と思ってセーブしますよね。で、翌日電源を入れたら「またボートクルーズからかよ! しかも消費アイテムがゼロ!?」っていうケースは、当然あり得ると思うのですが…(笑)。

小泉　それをゲームとして受け取ってもらうことが、第1ステップなんです。

青沼　ゲットしたものがすべて、そのまま残るっていうのが、今やあたりまえじゃないですか。けど、あたりまえじゃないセーブだってあっていいじゃないかというのもありますよね。このゲームは、そのあたりまえじゃないセーブが身について、あたりまえだと思い始めたところからおもしろくなるゲームなんですよ。「これはこういうもんなんや。もうしゃあない、しかたないんや」と覚えていただいて(笑)。

宮本　言い訳をさせてもらうと、もうちょっと技術が進歩すれば、その状態だけセーブするっていうやりかたも考えられたんやけど、ちょっと機能的にできなかったんです。けど、その状態でセーブできてそこから何度でも遊べてしまうと、それはもうこのゲームではなくなるんですよ。

青沼　消費アイテムがゼロになっても、それをなんとかして克服してもらえるようなさまざまな要素が埋め込まれているんで、ユーザーにはそれを発見してもらってね。電源を入れたら、まずここであのアイテムを補給して、あれしてこれすればダンジョンに入れるぞ、というユーザーなりのルートを考えていってほしいんです。

宮本　僕もモニタの立場でプレイしてると、せっかく手に入れたアイテムを使う時間がなかったり、ある場所にたどりついてセーブしたら、またボスと戦わなければならなかったりしましたけど、慣れるとそれも快感でね(笑)。

セーブして時を戻すとき、時間を逆行するリンクがバラバラと消費アイテムを落としていくのだ(笑)。落とすなよ~

慣れてくればオカリナで時間を自由に操れる

―― ゲーム中の時間の流れは、実際の時間でどれくらいですか?

小泉　1日が18分くらいです。

宮本　デモとか、時間が止まる会話のシーンとかあるので、3日間はだいたい1時間30分~2時間ぐらいのプレイ時間ですね。

―― その1時間30分は、どうやって決定したんですか?

青沼　うーん…。綿密にモニタをとるっていうのは時間がなくてできなかったんで、何度かいろんな時間の長さでやってみて、まあこのぐらいじゃないかっていう感じで…。ゲームに集中できる持続時間とか、そこまでいろいろ積み重ねていたものが、月の落下でゲームオーバーになったとき、このくらいのショックならまあ大丈夫かな…とか(笑)。いろいろな要素を総合しての時間設定ですね。

小泉　その人によって時間の進み方の体感スピードも違うと思うんですよ。待っていると長く感じられるし、何かが迫ってきていると短く感じられるし。それに慣れてくると、オカリナを吹くことでホントに時間を操っているような気になりますよ。

―― いいタイミングでセーブしていこうと思ったら、1時間30分は短いかなと思えるんですが。

青沼　やっぱり、新しいことに出くわしたときは短いんですよ。「そこはわかっている」っていう部分は長く感じられますしね。

宮本　トータルのプレイ時間という考え方で見ると、RPGのムダなレベル上げみたいな時間はいらないですから、自分なりの作戦の立て方でいろんな遊び方ができると思いますよ。3日間システムを作ったことで犠牲にしている部分は結構ありますけど、新しい感じが出せたんでね…。自分がダンジョンボスと戦っているとき、同じ時間には「アンジュさんは、今頃あれをしてるのか」とか思いながら戦うとか、他にはない手応えができたなあと思っているんですよ。それと、ゲーム業界では10年以上もマルチエンディングとかマルチストーリーっていうことを言ってきてましたけど、映画や小説のようなものをつないでみたりとか、サブイベントをやったとかやっていないとか、そういうものでしたよね。今回はそれぞれのユーザーがどういう順路で遊んだかによって、記憶の残り方にマルチさが生じるっていうふうに、初めてできたかなと思ってます。

3日間が短くて困っている人は、カカシに話しかけてみるといいかも。ネタバレOKの人は、65ページをチェックしよう

◆時間の逆戻り◆

―― ある一定の時間を戻すことはできないんですか?

できないです。

やってしまったことをなかったことにすると、結局そのプレイを壊すことになりますよね。それをしてしまうよりは、今回のシステムだと「最初の朝」からやり直してもらったほうが都合がいいんです。

仮にできたとしても、何日目の何時何分にあわせて、そこにピッと行けたとして、それが果たしておもしろいのかということですよね。

―― 団員手帳の方をやっていると、どうしてもほしくなるんですよね。「いま進んだ1時間、待った!」とか、もしくは約束の時間に間に合わないので時間を止めることができればとか…。

私生活が浮き彫りになりますよね。僕のように約束の時間より早く行って草でも刈って待ってるとか、早く着きすぎて時間つぶしに近くの部屋に入って、出てきたらイベントが終わってしまっていたとか(笑)。

◆世界の広さと移動速度◆

小泉　変身キャラクター(デクナッツリンク、ゴロンリンク、ゾーラリンク)っていうのは、移動をどうするかというところをポイントにして作っているんです。飛ぶ、転がる、泳ぐ…、陸海空でね。時間が流れていることが重要なゲームなんで、移動スピードが重要なんです。たとえばゾーラリンクの「泳ぐ」を使えば、ヘビィブーツで走るよりも明らかに速く動けますよね。そういう部分で移動時間を短縮できれば、時間の流れがあるこのゲームで役に立つんじゃないかと思いまして。うまくそれぞれの個性を使えば、移動という意味ではショートカットできる部分が多いです。

青沼　前作のように、イベントが何も仕掛けていないような場所はなるべくなくしてます。とにかくすべてのフィールドにはかならず何かイベントが入っているというぐらいに。それも小ネタではなくて、ある程度攻略手順をふまないとできないようなやつをね。だからハイラルと広さは変わらないけど、密度は濃くなってます。

◆今度のゼルダは恐さがある◆

小泉　恐さと言うより、奇妙さですよね。世界の設定自体がおかしなものですから。それぞれの地方で起こっている奇妙さ、おどろおどろしさっていうのは、何か近寄りがたい異種族に対するようなイメージです。一方、町では普通の人間達が生活していて、生活レベルでの影というか、そういう部分をかなり描いているんで…。子供と大人では、見て奇妙だと思える部分が違ってくるようにそれぞれ織り込んであるんです。

子供が遊ぶからってなめてかかることは絶対せずに、大人の鑑賞に耐えるものを作っているんでね。「恐さ」っていう言葉を、たとえば『バイオハザード』的な恐さと同じに考えてしまうと、そういうゲームではないので、そこを混同されると違うよね…。けど、3日目にボスの部屋の前で時間がなくなってきたら、恐いですよ。「ああ、セーブ間に合うかな、このデータどうしよう」って(笑)。僕、この間、銀行へ行くヒマもなくセーブして…、この50ルピーどうしてくれるって(笑)。あわてて曲を間違えたりして…(笑)。

◆奇妙さの象徴である月の顔。3日目の段階で、ホントはもっと大きくしたかったとか

◆メモリー拡張パック◆

小泉　町の中がやっぱりいろんな意味でフル回転で使ってます。

青沼　さまざまなキャラクターの動きですね。会話のときのアクションにしてもそうですし、デモのときのアクションもそうですけど、今回はやたら各キャラクターがいろんな表情をもっていたりとか、こまかな動きに対応したりしているんですよ。あれは、結局ひとつのキャラにたくさんのモーションを持たせるってことで、メモリが大きくなるワケですよ。あるキャラクターがずっと出っぱなしでいろんな動きをするのは、メモリが大きくないとできないことなんですね。あとはそれぞれのキャラを動かす時間の管理や、ダンジョンに現れる敵キャラの数を多くしたり動きを複雑にしたり…。

宮本　風景とかね。絵のクオリティアップにも使ってますし。

◆いわゆるレール移動するキャラ。ストーカーのようにひたすら後をつけてみよう

◆登場しない賢者たち◆

青沼　(99年4月号「ゼルダなんでもランキング」を見ながら)結局、ここで上位に食い込んでいるキャラほど出てきませんよね。サリアも出ませんし…。

小泉　そうですね。そのへんのキャラは前作で割と深く描いているんでね。しかもいわゆる王道ゼルダのストーリーにからむ人達なんで、それをまた違う『ゼルダ』に出すと違和感あるんじゃないかと思えて…。そうじゃなくて、前作で深く描かれてなかった人達を違う設定で出してみるっていうほうが、ここでいう得点数の少ないキャラにあえて投票してくれた人達の思いを、ぐっと引けるなという思いもありましたし。

―― 本誌で6ポイントしか投票されなかったアンジュさん(コッコ姉さん)のイベントが濃いですよね。

青沼　それは小泉がいちばん力を入れた部分で(笑)。

宮本　全力投球(笑)。

小泉　いや…、あの、個人的に好きだったんで(笑)。

◆小泉さん入魂のイベントをぜひ体験せよ!

◆チャットとナビィ◆

青沼　序盤の時のオカリナをゲットするまでっていうのは、こまかくヒントを入れていったんです。オカリナをゲットして、やっとゲームが始まるっていうぐらいのものなので、何も考えずにチャットの言うことだけを1本道でやるんだよ、というぐらいのヒントを埋め込んだんですね。そこから以降は、プレイヤーによってさまざまなやりかたが用意されているんですよ。ここでもし、こちらが道筋のあるヒントを用意すると、「え、それをやんなきゃならないんだ」って、どんどんその方向に進むじゃないですか。だから、それはしたくなかったんですね。スタート地点に戻ったときだけ、4つダンジョンをクリアしなければならないことを、チャットがちょっとだけ言うぐらいで、その後はとにかく自由なんですよ。ある特定の場所でヒントを言ってくれるっていうのは今回もやっていますが、手順的なことで、あれこれ言わせるっていうことはなくしてしまいました。

小泉　ナビィはどちらかというと尽くしてくれる女房というような感じだったんですけど、チャットはぶっきらぼうなお姉さんっぽくいこうと、最初から決めてました。そのおかげで、ヒントが出しやすいんですよね。「こうしたら?」って言うんじゃなくて、「こうしなさい!」と言えるんでね。

青沼　メッセージを担当している者が、そういうきつめの女の子が好きなんで(笑)

小泉　みんな好きなんです(笑)。

青沼　ちょっときつく言われたい(笑)。

緊急速報

映画スター、ロビン・ウィリアムズの娘さんの名前が「ゼルダ」であることが判明したぞ。この事実が、5月4日放送の「はなまるマーケット」(TBS系)で紹介されるそうなので、ゼルダファンは要チェックだ!

NINTENDO DOUBLE HEADER INTERVIEW

ニンテンドウ ダブルヘッダー インタビュー

2nd Match

第2戦は2月21日に発売された『カードヒーロー』インタビュー。発売後の反響や開発苦労話を、ディレクターの坂本さんに語っていただいたのだ。ラストでは、出石部長の乱入もあるぞ。

カードヒーロー　ディレクター&ゲームデザイン

●さかもと　よしお
坂本 賀勇さん

開発第一部課長代理。1959年奈良県生まれ。大阪芸術大学デザイン学科卒業後、82年、任天堂に入社。主な作品は『ファミコン探偵倶楽部』『メトロイド』シリーズ、『カエルの為に鐘が鳴る』ほか。血液型O型

カードヒーロー　プロデューサー

●いずし　たけひろ
出石 武宏さん

開発第一部部長。1952年京都府生まれ。同志社大学工学部電気工学科卒業後、75年、任天堂入社。ゲーム&ウオッチやゲームボーイの開発に携わり、96年より現職に。血液型B型

小学校3年生以上なら遊べる『カードヒーロー』

―― 『カードヒーロー』が発売されての印象はいかがですか？

坂本　今のところ、ゲームのコア層で、とてもいい数字が出ていますね。でも、個人的には、もう少し低年齢層にも、もっと遊んでもらいたいと思っているんです。このゲームは、ルールを複雑にせず、ずいぶんシンプルにしたつもりなんです。足し算ができれば十分遊べる世界なんですね。でも、ルールは分かるけれども、「どうやったら勝てるか？」ということになると、小さなお子さんだと厳しいかな。だから、小学校3年生あたりが、できるかできないかの境でしょうね。でも、「2年生でもやってる」っていう話も聞くんですけどね。

―― 主人公は小学校の4年生ですよね。

坂本　そうですね。だから、4年生から上の層と言ってもいいんですけど、3年生なら十分できるんじゃないかなと思っています。

―― どんな遊び方をして欲しいですか？

坂本　欲張りな希望なんですけど、1人で遊ぶよりも、友達と2人でやって欲しいですね。っていうか、「お話をして欲しいな」と思ってるんです。さらには、個人的な希望だと、「親子で一緒にやって欲しい」ってすごく思ってるんです。子供がちょっとわかりにくい部分があれば、お父さんが教えてあげるとか。「『カードヒーロー』で、仲良くなりました」とか(笑)、そういう話を聞くとうれしいですね。ゲームの中に収まるんじゃなくて、「これをきっかけにコミニュケーションしてくれたらありがたいなぁ」というのがありますね。

―― ユーザーの反応で印象に残っていることは？

坂本　インターネットに、このゲームのホームページがやたらいっぱいできたんですよ。それも、発売前から。しかも、丁寧で質のいい、力の入ったホームページをユーザーの皆さんが作っていて、かなり驚きました。すっごくうれしかったです！ スタッフ間で盛り上がりましたよ。でも、発売から1週間くらいすると、このゲームの謎が解き明かされちゃったりして、ちょっとショッキングなこともありましたね(笑)。作り手として考えさせられるというか…(笑)。ネット社会になると、いくら謎をひた隠しにしてもムダっていうか…。いろいろと勉強になりました。

↑任天堂ホームページのなかにあるカードヒーローのコーナーは必見。坂本さんが描いた4コママンガも読めるのだ

―― 他にはどんな評価が印象に残っていますか？

坂本　結構、ホームページを通してメールをいただくんですよ。みんな喜んでくれてて…。その喜び方というのも、「こういうゲームをやりたかったんです」という感じで、なんか感謝してもらってるんですよ。「こういうゲームを作ってくれてありがとう」とか「感謝しています」みたいな(笑)。なんか、「珍しいほめられ方やな。それが仕事なのに」とか思って。あと、印象に残ったのは、息子さんの保育園の友だちのお父さんから、メールで推薦文をもらってハマった主婦の方ですね。「『カードヒーロー』が縁で、家族づきあいができそうです」って一言がうれしかったです。同時に、「時代も変わったな」なんて感心しました。あ、この場をお借りして、ステキなホームページを作ってくださった方々や、励ましのメールを送っていただいた方々に、スタッフを代表して一言お礼申し上げます。本当にありがとうございました!!

余裕がある任天堂だから作ることができた

―― 『カードヒーロー』を遊んでみ

て、「懐かしいけど新しい」という評価も多いですね。

坂本　最近のゲームがいいとか悪いとかじゃないんですけど、「プラモデルを組みたてていくようなゲームはイヤやな」と思ったんです。だから、工夫しながら遊べるようなものを作りたかったんです。昔はゲームで、そういうことをやっていたという気がするんですよ。もっとプレイヤーがゲームに干渉していって、プレイヤーが結果を変えていくような…。『カードヒーロー』は線路の上に乗っかるようなゲームじゃなかったところが、「懐かしい」ということにつながっているんだと思います。それに、これまでそういうゲームに接してこなかった人にとっても、すごく新鮮だったと思うんですね。

――　ほかにこだわった点は？

坂本　とことんこだわったのは、「ゲームボーイの、ゲーム」いう部分ですね。「いつもこのゲームを持って歩きたいという気持ちになって欲しい」というところを狙いたかったんです。あと、「遊び場」や「遊び道具」というものも意識しました。「システムはこっちで用意するから、後は好きに遊んで下さい」という感じですね。「遊べるようになるまでは、こちらで最大限のお世話はさせてもらいます」と。ま、そのへんは、「なんとか受け入れてもらえたかな」という実感はありますね。

――　本当に「取扱説明書いらずのゲーム」になっていますよね。

坂本　正直、自分たちも「思いきったことをやったな」と思いますね。開発当初から、「内容的には絶対に面白い」という自信はあったんですけど、ゲームを遊んでもらうために、「取説を読んでからやってください」と言ってたら、ダメなんやないかと…。実際に、社内の人間に「コレ読んでやってみてくれる？」って試したところ、「わからん」という実験結果もあったわけです。僕らにしてみれば、「何が分からないのかな？」って不思議な部分もあったんですけれど、よくよく考えてみて、自分でルールを説明しようとしても、うまく説明できない。だったら、「理解する方はもっと大変だろうな」ということになって…。開発中期の段階では、プロルールしかなく、カードも全部のシリーズが使える状態で…。しかも何を隠そう、「きあいだめ」というシステムもマニュアル操作だったりしたんですよ。そういう不備な部分をもう1回見直して、とにかくルールを細切れにして、ひとつひとつ遊びながら「ハイもう分かりましたね」というところまで導いていくようにしたかったんです。やっぱり、いいゲームだと自分たちも思ってますから、「より多くの人に、軽い気持ちでどんどん遊んで欲しい」という思いがあったので、それはやろうと。そうしないと、「このゲームを世の中に出す必然性がないだろう」ということになったんですね。

◆何も行動しなかったモンスターは自動的にきあいだめになることで、バトルのテンポがぐっとよくなったのだ

――　『カードヒーロー』も含めて、任天堂ソフトのゲームバランスは絶妙ですね。会社として方針のようなものはあるんですか？

坂本　とくに「こういう風にしなさい」と、言われたりした覚えはないですね。ゲームを最もいい状態でリリースすることが「当たり前」といった、任天堂のソフト開発における倫理観みたいなものによると思います。開発者の「こうしたい」という要望に対して、「そこまで言うのやったら、やってもいいよ」と応えてもらえる余裕がありますね。ゲームのクオリティを上げるための、現場のわがままには、かなり寛容だと思います。開発現場の人間としては「幸せなことだなぁ」と思いますね。他のメーカーさんのゲームを見てて、「ここをこうすれば良くなるっていうのが分かっていても、会社の事情が許さずに、あきらめて出してる」ということがあると思うんです。僕らが納得するまでやらせてもらえる環境にあるのも、任天堂に、会社として余裕があればこそだと、感謝しています。

負けることもいい経験になる『カードヒーロー』

――　ストーリーモードのテンポのよさも『カードヒーロー』の魅力ですね。

坂本　あくまでもメインはバトルの部分なので、それに関わらないことをたくさんやっても話がややこしくなるだけなんです。だから、ストーリーモードの部分は「説明書」とか、チュートリアルとして割りきっています。でも、学校みたいに1時間目、2時間目なんてやってもおもしろくないので、事件が起こったり、それらしい人を登場させるようにしたわけです。

――　あちこちムダに歩いたりしないのもいいですね。

坂本　なだらかな流れを作って、ちょっとずつゲームのシステムを解ってもらえるように徹したんです。だから、途中で「人に話しかけると、こんなことが起こる」みたいな発見はなくてもいいだろうと判断したんですね。ま、あるとすれば、普通は話しかけないような人に話しかけたときに、「面白いこと言ったな」ぐらいで十分だと思うんです。

――　トーナメントで負けると、じつは夢だったっていうのがありますよね。あの辺がすごく優しいなぁと思いました（笑）。

坂本　夢だったなんてねぇ…、設定としてはいちばん卑怯な手なんですけども（笑）。ただ、負けて最初に戻されるのもツライ。そこまで頑張って勝ってきたわけですから…。でも、男気のある人からは、「これは甘い！」なんて非難されるんですね（笑）。でも、「アンタはええかもしれんけど、みんなは怒るよ」とやりかえして。だって、「ひろしくん　いまのは　まけちゃったけど　またやらせてあげよう」なんて、そんな設定にしたらイカンでしょ（笑）。だから、夢にするしかないかなと。

◆バトルセンターと家の往復もオートで楽チン。かわいいワンちゃんが追いかけてくることも

◆マルヒゲヤの店長は昭和32年生まれの設定になっている。坂本さんよりちょっと年上にしたかったんだとか

――　でも、夢だってことを知ってしまうと、緊張感は薄れますね。

坂本　緊張感があるのもすごくいいと思うんですけど、やっぱり、ストーリー部分はチュートリアルなので、そこで緊張されても困るかなと（笑）。

――　勝てないと思った相手でも、何度か戦ってるうちに、スッと勝てたりします。

坂本　そうですね。でも、勝てない人に手かげんするといった仕組みはないんですよ。相手のカードの巡りが悪かったり、こっちの巡りがよかったりとか、そんなのが影響してるんでしょうね。でも、やっぱり、負けるということが経験になってるんだと思いますよ。負けたときに、相手のやり方を見ていると参考になることが多いですし…。

――　そう、相手にやられたら、同じことをやり返すとか（笑）。

坂本　だから逆に、ストーリーモードでは、「プレイヤーにぜひ勝ってもらおう」という姿勢をとっていないんです。

NINTENDO DOUBLE HEADER INTERVIEW

ニンテンドウ ダブルヘッダー インタビュー 2nd Match

易しくしてしまうと、「いざ本番」になったときに実力が全然ついてなくて、「結局、オレは弱いんだ」ってことになって挫折してしまう。だからこそ、少しずつ学んでもらい、「ここまで来たんだから、あなたはもう勝てますよ」というシステムにしたんですね。

―― 『カードヒーロー』のメインは、バトルセンターでのプロルールになるわけですか？

坂本　そうですね。僕らが最初に考えていた遊び道具が、プロルールのスタイルだったんです。でも、ストーリーモードが一通り終わった時点で、「ああ終わった」って思う人はそれでいいでしょうし、ジュニアルールの方がプロルールよりいいという人は、そのままジュニアルールで遊び続けてくれればいいんです。そういう意味で、『カードヒーロー』には「終わり」を設定してないんです。目的を自分で持ってもらって、プレイヤーが「終わった」と思ったところが終わりだと思ってます。ストーリーモードの終わりは、ある意味では卒業式みたいなもんですね。卒業して「それで終わり」でもいいし、そこからまたスタートしてもらってもいいんです。中にはスゴイ目標を持ってる人もいますからね。カードのコンプリートは当然としても、全部のカードを9枚ずつ集めるとか、ランキングで1位になるのはもちろん、自分以外のバトラー全員の勝ちポイントをマイナスにしてやるとか。なんか、とんでもないことをやろうとする人もいてるんで(笑)。そのようなことを仲間内で、「気持ちよく話ができるのならいいなぁ」と思ってるんですよ。

マリオクラブのスタッフも開発チームの一員

―― 『カードヒーロー』を作りはじめたキッカケを教えて下さい。

坂本　もう4年前になりますか、ちょうど日本でマジック・ザ・ギャザリングが流行はじめたころだと思います。それで、我々の周りでも、英語版を辞書片手に遊んでいたんですよ。で、見てるとなんかすごく楽しそうで、「うれしい」っていう雰囲気にあふれていたんです。いい大人が、ヒットポイント用のおはじきとかを自分のケースに入れて嬉々として持ち歩いてるのを見ると、なんだかすごく幸せそうで(笑)。「あぁ、こういうのっていいな。ゲームの素材としては、すごく魅力があるんとちがうかな」と思ったんです。同時に、「これをゲームにするのはしんどいんやろな」とも感じたんですけど、なんとかゲームとして成立させたいと思ったんです。それと、もう一方で『ポケモン』が流行ってたんですよね。やってる人たちは、「なんとかポケモンを捕まえたい」って思ってるわけですよ。ゲームの中のモンスターは単に絵が描いてあるだけで、動くといっても、ちょこっと揺れるぐらい(笑)。でも、プレイヤーにとって、間違いなくモンスターは、ゲームの中に生きて存在してるんですよね。「そういう感覚ってすごく素敵やなぁ」って思ったんです。僕自身もクレーンゲームが好きで、よくやるんですけど、あの景品って100円均一セールとかで買えそうなもんばっかりじゃないですか(笑)。でも、あのクレーンゲームのケースの中に入ってるモノって、「すごい捕りたい」って気持ちにさせられるんですよね。そのような「そこに、モノがあることを意識できるようなゲームが作りたいなぁ」って、開発スタッフに話をしたんです。彼らもちょうど流行ってたカードゲームのことも意識していたみたいで、「じゃあやってみようか」ってことで、開発を始めたんですよ。

◆様々な効果を持つカードで、運と知略を駆使したバトルが楽しめるマジック・ザ・ギャザリング。世界で一番売れているトレーディングカードゲームの元祖

―― 企画段階では、画用紙でカードを作って研究していたとか。

坂本　そうですね、画用紙で作りましたね。正方形に近い形のカードを…。ま、材料の紙を均等に切っていったら正方形になったというだけの話なんですけど(笑)。それに、自分たち全員で絵を描いたりしてたんですよ。その時に、絵なんて普段は描かないプログラマーが、女の人の絵がすごくうまかったりとか、変な事実が発覚したりしてね(笑)。まぁ、そんなことをしながら、プログラムとか一切なしに、ゲームデザインだけで半年ぐらいかけましたね。毎日、いろいろとやってみて、ルールを変えたり、何度も作り直したりしながらね。結構しんどい作業でしたよ。

―― その手作りカード、見てみたいなぁ(笑)。

坂本　いや、ちょっとワケがあって、見せられないんですよ(笑)。あ、そうそう。このゲームを作るのにすごく刺激になったのが、ゲームボーイポケットですね。ゲームボーイがただ単に小さくなっただけじゃなく、持ち物として、すごく魅力的なギアに進化したようで…。これに、カードゲームのエッセンスを凝縮したカートリッジを差し込んでおける状態って、「楽しいだろうな」と思って作りはじめましたね。

◆96年に発売されたゲームボーイポケットと『ポケモン』は、携帯ゲーム機の魅力を再認識させてくれた

―― 開発スタッフは何人だったんですか？

坂本　10人ぐらいですね。

―― エンディングではマリオクラブの人の名前もたくさん出ていましたけど、やはりデバッグが大変だったんですね？

坂本　もうねぇ、すごかったですよ！バグを取っても取っても出るわ出るわ(笑)。何と言っても、ワザの組み合わせが膨大なので。やり残したことがあるとしたら、そこかもしれないですね(笑)。それにしても、マリオクラブのデバッグチームのみなさんには、ホントにすごくお世話になりました。実は、カードを評価する段階から加わってもらってまして、画用紙の状態のカードで遊んで評価してもらったりとか。だから、僕的にはマリオクラブの20人ぐらいの方たちも開発スタッフだと思ってますので、スタッフロールにみなさんの名前を出したかったんです。

負けるとわかっていたら自分にサンダーを落とす

―― 制作で一番苦労した部分は、どんなところですか？

坂本　やっぱり、ゲームの基本ルールですよね。いくらチュートリアルを充実させても、よくわからんよう

なシステムではしょうがないわけで。わかりやすくて、楽しくて、誰もが納得できるようなシステムを作るのが一番苦労しましたね。ゲームのルールの中でも、「良くできてるね」って自分で胸を張れる部分は、マスターのヒットポイントをリサイクルできるシステム（マスターがダメージを受けると、そのダメージ分のストーンが自分のストーンとして加算されるシステム）がありますよね。あれを思いついたときはうれしかったです。どうしても、逆転要素というか、「負けてる方が有利になって欲しい」というのがあったんです。で、「どうしたらいいかなぁ」って、ずっと考えていて、ほぼシステムが仕上がった段階で思いついたんです。「負けてるオレはもうお前に勝てへん」って状態になりながらも、「マスターの体力をストーンにしたらええんちゃう？」って思いついて、やってみたんですよ。ダメージを受けたけど、「これで『だいちのいかり』ができるんじゃ〜！」ってね（笑）。「アンタが調子にのって攻撃してるから、こんなことになんねん」みたいな、一矢報いたっていう満足感が出ますよね。それに、逆転はできなくても、このままでは負けるって分かっていても、「タダでは死なん」みたいなこともできますしね。自分に「サンダー」落として倒れて、「でも、お前に負けたんとちゃう！」とか、負け惜しみを言ってみたり（笑）。知り合いに、マジックがすごく好きで『カードヒーロー』もやってくれてる人がいるんです。で、マジックって相手の攻撃に対して反撃ができるじゃないですか。でも、『カードヒーロー』は完全ターン性なので、それはできないでしょ。その人は、自分が何も反撃できずにやられるのを見てるのはイヤだから、相手の攻撃は見ないって言うんですよ。でも、そんなことしたら、「自分がどうやって負けたのかわからへんとちゃう？」って聞いたら、「そうなんですけど、やっぱり見ていられないんですよ」って（笑）。

◆序盤で手に入る必殺技のサンダー。これを自分に落としてしまうときの気分は、とても、もの悲しいものがありますね

―― コンピュータの方も、「そうくるかよ？」みたいな、意外な攻撃をしてきますよね。

坂本　そうなんですよね。スタッフも、ちょっと目を離したスキにやられてて、「何をされたのかわからん」とか言ってるくらいですからね（笑）。あのCPルーチンも自慢のひとつなんです。相手のターンで「かんがえ中」の時間が結構長いじゃないですか。でも、「そこがいい」って言うてくれてる人もいて。「次は何をしてくるかな？」みたいな間があって、それが人間臭いというか…。「思考時間が短いものがいいゲームだ」という風潮とは逆ですよね。「操作感が重い」という意見はたまにあるんですけど、「思考時間が長すぎる」という意見はほとんどないぐらいなんで、「ありがたいなぁ」と思っています。開発中は「思考時間が長い」って言われたこともあったんですけど、自分らは「そうかなぁ？」って。ま、そう言われても、簡単に速くできるもんでもないんですけどね（笑）。でも、別にこれって開き直りでもなくて、「かんがえ中」で、人間の味とか間を問いかけてみたというところはありますね。

◆この「かんがえ中」の間がなんともたまらない「カードヒーロー」。ホントに人と対戦しているような気分にさせられるのだ

カードを作っている会社は「Nantendo」？

―― イラストにはちょっとクセがありますね。

坂本　よく言われるんですけどねぇ。でも、例えば「次のピカチュウ」というような狙ったキャラクターは考えてなかったんですよ。コマーシャリズムにのったものよりも、デザイナーのセンスに任せて自由に描いて欲しかったっていうのがありますね。でも、まぁ確かにね、みんなから「モンスターかわいくねー！」とか言われるんですけどね（笑）。でもやっぱり、自分たちは作りたいモノを作るし、デザイナーには描きたいモノを描いて欲しいと思っているんです。「それも『カードヒーロー』のカラーかな？」と。

―― お父さんが出てきませんけど、何か理由はあるんですか？

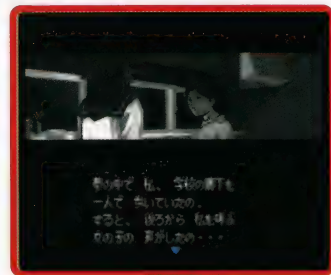
坂本　そうですね。いるとかいないとか、とくに決めていないんですよ。でも、主人公の子供が生活する昼間の時間帯の中で、家にいっぱなしのお父さんって、何か不安ですよね〜（笑）。「何があったんだよ〜」みたいな。子供の生活を語る上で、無意識的に削ったんでしょうね。お母さんは、子供のことをかわいがってるのだけども、子供が夢中になってることには興味がなくって、でも、やさしい…。遊んでくれるのはおじいちゃん。だから、おじいちゃんがお父さんみたいな役割ですよね。マルヒゲヤの店長もいろいろと面倒みてくれるし。そうなると、お父さんの出番はないですよね。そうやって見ると、社会の仕組みを反映してますね（笑）。

―― あと、セリフがとてもいいですね。例えば「Nantendoは出し惜しみするような会社じゃない」とか（笑）。

坂本　ありがとうございます（笑）。実はあの部分、開発中はもうちょっと生々しい言いまわしだったんですよ（笑）。ああいう、ちょっとニヤリとできるようなセリフの小技には凝る方なので。でも、バカバカしいセリフにこだわって、ネタに苦しんでいる自分って、客観的に見ると滑稽でしょうね。眉間にシワよせてダジャレを考えているとか（笑）。

◆実際のカードにも「Nantendo Presents」の文字が…。このようなキラリとしたユーモアにあふれているのも「カードヒーロー」の魅力

―― セリフの中には、大人じゃないと面白さが理解できないようなものもありますね。

坂本　そうですね、そういうのもあります。僕はこれまで、言葉で遊ぶ系のゲームを、結構やらせてもらったものでね…。そこにはこだわりがあるんですよ。「言葉が持っている強い力」っていうのをかなり意識しています。一言違うだけでも全然雰囲気が変わるんですよ。「やっぱりこの場面だと、こう言ってほしいだろうな」とか、異様にこだわったりするんです。ストーリーモードを作ってる時なんて、言葉ばっかり打ってた時期がありましたしね。

◆言葉による恐怖の演出が重要だった『ファミコン探偵倶楽部PARTⅡ うしろに立つ少女』。もちろん、坂本さんの代表作の1本

『カードヒーロー』の続編の可能性を模索中

―― 『ポケモン』のミュウのように、イベントでしか手に入らないカードはないんですか？

坂本　考えてはみたんです。でも、それがあると、自力コンプリートが不可能になるっていうのがありますよね。とにかくゲームのなかで完結できるようにしたかったんですよ。あと、ちょっと弱気な部分では、幻のカードを用意しておいても、「スペースワールドで配布なんてしない」って言われたら、一生かかってもコンプリートできないことになるんで（笑）、「それはまずいやろ」って。

NINTENDO DOUBLE HEADER INTERVIEW ニンテンドウ ダブルヘッダー インタビュー 2nd Match

それよりも、自分で集めたり、友達と交換したり、ブレンドくん（カード3枚を入れると新しいカードを1枚くれる機械）を使ったり、いろんな情報を仕入れたりして、自力でコンプリートできる方がいいと思ったんです。自分の身の回りで解決できるものにしたかったんですね。

—— そういえば、本物のトレーディングカードの方は、お店でなかなか手に入りにくいですね。

坂本 そうみたいですね。何でないんやろ？ 売れすぎ（笑）？

—— Nantendoが出し惜しみしてるんじゃないですか？（笑）

坂本 「そんな会社じゃないのに！」とか言って。（笑）

—— 海外版は作らないんですか？

坂本 どうなのかな？ 会社が判断することなので分からないんですが…。アメリカではマジックとか、そういうカードゲームはかなり流行ってますよね。でも、『カードヒーロー』のシステムだと、マジックなどをハードにやりこんでる人にとっては、賛否両論に分かれたりするんですよ。だから、「そこにマーケットがあると思っていたら、実はなかった」ということもあると思いますし。とくに、いままでの市場になかったゲームを投入する場合には、マーケットリサーチをしっかりして、「どういう可能性を持っているのかを、つめてから入っていった方がいいのかなぁ」と思っています。でも、いけるとなれば何とか作っていきたいですね。

—— 続編は作っているんですか？

坂本 続くかどうかは、まだ分かりませんけど、作り手としては考えたいなと思ってはいるんです。

—— 本郷さんは「作ってる」って言ってましたよ。

坂本 あのコーナーは自分がらみでも、時々ドキッとするようなコトが書いてあるんですよね（笑）。ま、正直なところね、「今後どうあるべきか」っていうのを個人レベルで考えている段階なんですよ。「カードのバリエーションが増えたモノを『2』としていいのか？」とか、「この遊びをそんなに大きくしない状態で、何か違う要素を入れることによって、もっと楽しいモノにならないのか？」とか。いろんな方向を模索しているところではあるんですけどね。このまま終わらせたくないとは思ってます。

—— 『カードヒーロー』だけでなく、坂本さんの作品である『メトロイド』の続編も期待されているわけですが。

坂本 あれも、まぁ、「検討中」と言っておくのが安全かもしれないですね。

◆『メトロイドII』（GB版）のチラシ。キャッチコピーは「緊急指令サムスに告ぐ。メトロイドを全滅せよ!!」

メトロイドっていうのは、敵の生物の名前なんですが、サムス・アランのことをメトロイドだと勘違いしている人も多いわけですよ。そのメトロイドはSFC版の『スーパーメトロイド』で全滅しちゃったんです。じゃあ、「メトロイドが出てこないのに、『メトロイド』というタイトルを付けたらアカンのとちゃう？」みたいなことがあったり。海外でもかなり人気があったんですけど、「何で人気があったのか？」というようなマーケティング的なこともきっちり押さえておきたいですし。やっぱりあれだけのものになれば、かなりパワーがないと作れないですし、GBアドバンスでやるとなれば、よけいにパワーも必要なんです。そういう意味で、「どんな『メトロイド』を作るのか？」っていうところから考えていきたいと思っているので、迂闊に口にできない段階ですね。

仲良く遊んでほしい『カードヒーロー』

—— 坂本さんの好きなカードと嫌いなカードを教えてください。

坂本 実はいま、自分でゲームをやってるんですけど、まだ全部のカードを集めてなくって…。僕自身、ブレンドくんの掛け合わせ情報とか、だれから何のカードがもらえるとか、仕様書を握ってるんですけど、周りがうるさいんですよ。それを見させてくれないんです（笑）。「そんなことしたら男やない！」とか、「軽蔑する」とか言われてね（笑）。だから、自分で考えながらやってるんです。そうですね、手に入れてすごくうれしかったのは「へんしんミラー」ですね。あのカードは応用がすごく利いていいですよね。嫌いなカードは基本的にあんまりないんですよ。というのも、あんまり使わないカードっていうのはあるんですけど、嫌いまではいかないんですね。でも、敵に使われてイヤなのは「ヤンペロン」です。ストーンが必要以上にかかるのが嫌なんです。僕、貧乏性なんですねぇ。

◆坂本さんの胸に光る「マルヒゲヤバッチ」をいただきました。欲しい人は応募してね

ストーンがようけかかるような呪いをかけられると思うと、もう耐えられない（笑）。

—— まだ、『カードヒーロー』を遊んでない人に、メッセージをお願いします。

坂本 好みはありますけど、損はさせないと思うんで、ぜひ遊んで欲しいですね。人によっては終わりのないゲームですからね。「面白い遊びがしたいな」って思ってる人がいたら、手にとってみて欲しいです。メッセージとは違うんですけど、子供が乱暴になるとか、ゲームがよくマスコミにたたかれますよね。ま、それはちょっと極端な意見で、「親がもっとちゃんとしなさい」みたいな感じもあるんですけど、たしかにそう言われてもしゃあないようなものも、世の中にあることは否定できませんよね。でも、『カードヒーロー』に関しては、「先生と生徒が仲良くなりました」ということがあってもOKですよね。別に、良い子になろうとしているわけではないんですけど、「社会にとってゲームもいいね」って思ってもらうには、もっといっぱいの人に遊んで欲しいと思うんです。あんまり社会派のバリバリみたいな考えはないんですけど、痛みのない、だれも痛い目にあうことのない楽しいゲームだと思ってるんです。まぁ、グラフィックを見て、「モンスターが殴っとるやないけ」と言われたらツライんですけどね（笑）。でも、実際に殴り合ってるわけではないですしね。少なくともこのゲームをやって、子供が乱暴になることはないでしょうし、「親子の会話が弾みました」なんて言ってもらえたら、「あぁ、よかったなぁ」って思いますね。

—— 坂本さんって、大阪芸大のデザイン科出身なんですよね。

坂本 そうです。ビジュアルコミュ

ニケーション学科という、いかにも絵が描けそうな…。でもね、絵は描けないんですよ（笑）。ときどき描いて周りの失笑を買うというか（笑）。絵は好きなんですけども…、絵がヘタ（笑）。こないだ、ちらっと描いた絵と言えば、『カードヒーロー』のオープニングシーンの絵コンテぐらいですかね。

―― ところで、坂本さんが最近おいしかったものは何ですか？

坂本 いきなりこういう質問をされると…（笑）。何だろうな。そうですねぇ～、最近ね、ウチの奥さんが作ってくれた、ビールを飲むときに食べるようなつまみというか、キュウリに生ハムを巻いたオードブルみたいなのがうまかったですね。レモンドレッシングとブラックペッパーをぶっかけて食うと、さわやかでね。

インタビューの最後に出石部長が乱入してきたのだ

―― 出石さん、こんにちは～。あ、手に持ってるのはGBアドバンスじゃないんですか？

出石 あ、これ？ 形は似てるかもしれないですね。でも、残念ながら電子手帳なんですわ（と、言いながら床に正座する出石さん）。

坂本 （出石さんに向かって）そんな地べたに座わってないで、参加してくださいよ。

出石 僕もね『カードヒーロー』やってみたんですけど、途中まで負けずに勝ってたんですよ。そんでね、「オレはエライ」って、「才能あるんちゃうか？」と思いはじめて（笑）。で、ゲームの中で、自分と同じ手札のコンピュータと対戦するという場面があるんですけど、そこで勝てなかったんですよ。何回やっても勝てない。で、「これはおかしい！」と思って、坂本君のとこに行って、「これなんかインキチしてへん？」って聞いたんです（笑）。でも、「してないですよ」って言うから、しょうがなく、コンピュータのやり方をマネしてみると勝てたんです。坂本君は、ゲームバランスにはすごくこだわりますからね。仕上がってからも、何回も自分で調整しているくらいですから。

◆いきなり乱入してきた出石部長。ゲームボーイアドバンスを見せていただくつもりだったんだけど…

―― 本当に、絶妙なバランスには感心しますね。

出石 開発担当者が、ゲームのロム出し（製品版を作るためにマスター版を工場に入れること）をした後、こんなにやりこんでいるゲームも珍しいですよ。トレーディングカードも箱で買ってきて、開発一部の部屋に置いてあるんです。その横っちょに貯金箱を置いて、それで毎朝そこにお金を入れて、（ブーストパックの封を切る動作をしながら）「あ～！」なんてやってるの（笑）。

―― ハズレのカードを引いちゃった（笑）。

坂本 5回のうち、4回は「あ～！」って言うてますね（笑）。

出石 でも、たまたまウチの部署に来たヤツが、「買ってみよ」とか言うて、いいカードを引いたりして。みんな「ムッカー」ですわ（笑）。でもね、そのような現実世界の雰囲気が、そのままゲームの中にも入ってるって感じですね。

―― たしかに、『カードヒーロー』には、人間臭い、手作り感のようなものがありますね。

出石 カードに「ボムゾウ」ってあるでしょ。あのカードの写真の人形はね、坂本が自分で粘土をこねて作ったんですよ。「粘土を買ってきていいですか？」って聞くから、「何するのかな？」と思ったら、部屋の隅のほうで一生懸命作っていたんです。

坂本 「粘土を買ってきていいですか？」って部長に聞くのも、おかしいんですけどね（笑）。

出石 あと、事務の女の子に「ちょっと作ってみて」って頼んで、できあがったヤツを、「これええやん」ってそのまま使ったりね。

坂本 マナトットのカードですね。

―― ところで、出石さんが最近おいしかったものは何ですか？

◆坂本さんがねんどで作ったボムゾウカード。さすが芸大出身です

出石 …（考え込む）。

坂本 …なかなか厳しい質問ですよね（笑）。

出石 あ！ あれですわ。シアトル土産のコーヒーチョコレート。あれうまい！ コーヒー豆をチョコレートでコーティングしてあるヤツでね。回りが甘くて、中がほろ苦くて…。あれはおいしいわー。スターバックスコーヒーで売ってるみたいやね。それをね、中のコーヒー豆だけを食べてみようと思って、口の中でチョコの部分だけ溶かして食べて、一度豆を出して、それで食べてみたんやけど、ただ苦いだけ！ あれはダメやったな～（笑）。

―― そんな、部長が子供みたいなことをして～（笑）

◆これが出石さんからいただいたコーヒー豆のチョコレート。とてもおいしかったです

任天堂ゲームクリエイター サイン入りグッズプレゼント！

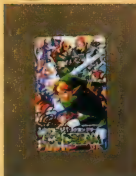
今月も楽しいプレゼントのお知らせです。当選するのは時の運。応募しなけりゃ当たらない。何とか当てて、友達に自慢しよう！

① 4人のサイン入り任天堂入社案内（5名）

◆『ムジュラの仮面』開発者3名のほか、坂本さんのサインも入っています（入社案内は1999年度版）

② ゼルダの伝説 時のオカリナCD（3名）

◆宮本さんの作詞した「エポナの歌」が収録されている「リアレンジ・アルバム」（サインは宮本さん）

③ 64ドリームオリジナルテレカ（3名）

◆64ドリームオリジナルテレカ（「時のオカリナ」のもの）に、宮本さんのサインをいただきました

④ カードヒーロー GBソフト（3名）

◆人気大爆発の「カードヒーロー」のパッケージに、坂本ディレクターのサインを入れてプレゼント

⑤ マルヒゲヤ 缶バッジ（1名）

◆コンビニでの予約者しか手に入らなかった、超レアなカードヒーローの缶バッジ。坂本さんサイン入り

応募方法 官製ハガキに右下の応募券を貼り、住所・氏名・電話番号・希望のプレゼント番号、さらに「任天堂クリエイターへのメッセージ」をご記入のうえ、64ドリーム編集部「任天堂プレゼント係」まで。締め切りは2000年5月20日必着だよ。

教えて本郷さん N64の質問箱

Vol. 45

取材・構成／編集部

もうすぐ、待望のゴールデンウィークがやってくる！『ムジュラの仮面』の発売日もやってくる!! いろんなハードの話題がマスコミを賑わしてるけど僕らが気になるのは、やっぱり任天堂の動向だ。GBアドバンスやドルフィンはいったいどーなの？今月もしっかり教えて、本郷さん！

◆ううう…。あまりにも実物とは違いすぎる本郷さんイラスト。困るなあ、こんなにかっこよく描いちゃあ（千葉県・ちかさんの作品でした）

回答者 任天堂広報室企画部企画課係長
本郷好尾さん

本郷さんの睡眠時間はどのくらいですか？（三重県・ドクロさん）「自慢じゃないけど、3時間半くらいですね。だから、早く家に帰ってご飯食べて10時くらいに寝ても、夜中の1時半には目がさめてしまうんです。それからはもう眠ることができなくて、音楽CDなんかを聴いたりしているんですね。きっと眠りが深いんでしょうね」

Q ドルフィンやGBアドバンス関係の発表はいつ？

京都府・TM15さん

5月末に発表することになるでしょう。

毎年、その時期に決算発表をすることになっていまして、3月末までの業績のほか、N64やGBの出荷台数なども発表することになっているんです。そのときに、ドルフィンやGBアドバンスについても、ある程度のことはお伝えすることになるでしょうね。ですから、それまでは新ハードの発売時期や価格などについて、発表する予定はありません。なので、5月上旬にロサンゼルスで開催されるE3でも出展することはないでしょうね。ドルフィンとGBアドバンスを世界で初めて公開するのは、スペースワールドになる予定です。このショーは夏休みの最後を飾るイベントになりますので、多くのユーザーの方に来ていただきたいですね。

◆任天堂スペースワールドが開催されるのは、8月24日から26日までの予定（開催場所は千葉県の幕張メッセ）。昨年も地方から多くの任天堂ファンがやってきていたぞ

Q GBアドバンスは発売延期に？

神奈川県・アドバンスドリームさん

そんなことはありません。

ある新聞に、「GBアドバンスの発売困難」と報じられましたが、任天堂がそのようなことを発表したことはありません。明らかな誤報で、経済部記者の憶測記事だったんですね。ただ、携帯電話がめちゃくちゃ売れているものですから、液晶や電子部品が不足しているんです。現在、月産150万台でフル生産しているGBカラーは、全世界的に品薄状態が続いていて、月産能力を少しでも増やしたいのですが、それすらできない状況なんです。GBアドバンスは次世代機の真の本命ですから、発売当初からかなり売れると見込んでいます。ですから、十分な出荷体制ができてからの発売になるでしょうね。というわけで、5月末の決算発表では、発売時期などの詳しいお話ができると思います。あと、GB用の通信アダプターについては、すでに完成しているものの、より面白い仕掛けを考えたり、日々進化している携帯電話に対応させるために、ネットワーク機能を新たに設計変更するなどで、今秋に発売を延期することになりました。価格は対応ソフト同梱で1万円を切る予定になっています。

『星のカービィ64』の売れ行きはどうですか?

千葉県・7daysさん

おかげさまで、ほぼ完売しました(笑)。

出荷本数はまだ発表できないんですが、かなりの本数を出したにもかかわらず、初日にほぼ完売しました。だから、任天堂としてもビックリするような、すごい売れ行きなんです。ホントにカービィの人気は衰えないですよね。ある小学生向けの雑誌の読者アンケートによると、月によっては、人気面でカービィがポケモンを超えることもあるそうです。あと、ミックス技を紹介したCMがわかりやすくて、CGのカービィがかわいらしかったということも、売上げの好調につながっているんでしょうね。

◆『カービィ64』のCMは3種類。くるくる目を回すカービィの愛らしい姿に、メロメロになったユーザーも多いんだろうね

『ムジュラの仮面』のCMを見ました。

岐阜県・ももぽんぐりさん

今回のCMでは「恐さ」を表現しました。

あのCMを見て、「子どもが恐がるから、放送を中止してくれ」なんて苦情が寄せられるほど、「恐さ」を強調したんです。まあ、恐いとは言っても、『バイオハザード』のような恐さではなく、不思議な恐さと言った方がいいでしょう。CMは2種類作っていまして、最初に流したのは「月の落下編」で、4月中旬から「お面編」が流されていますね。CMに出ているのは、「POPEYE」など若者系の雑誌のモデルさんで、近々俳優としてもデビューする予定の方なんです。

◆不気味な月がマンションに落下してくるシーンは、CM用に作ったCG映像なのだ。子供が恐がるのもわかるよね

『ムジュラの仮面』のPRをどうぞ!

北海道・パワプロくん

前作とは違った世界観を楽しめます。

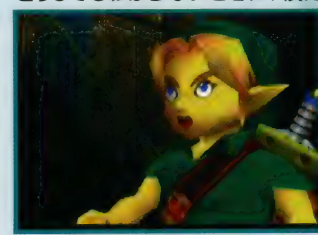
それに、『ドンキーコング64』に続いて、メモリー拡張パック専用ソフトですから、キャラの動きなどがとても豊かになったり、町の中がとてもにぎやかな感じになっています。前作の『時のオカリナ』をプレイした人は、ぜひその違いを感じながら遊んでいただきたいですね。それに、本筋とは別に、数多くのイベントが入っていたり、1度倒したボスキャラと、何度でも戦えるようになっているので、長い間遊んでいただけるソフトになると思いますよ。また、前作に登場したキャラクターがいろんな場面に出てくるので、そのへんも楽しんでいただきたいですね。

◆今回は1度倒した敵キャラと、何度でも対戦できるのだ。さらに、ゴロンリンクやゾーラリンクに変身して、いろんな戦い方が楽しめそうだぞ

『ムジュラの仮面』は攻略本なしでクリアできる?

北海道・ハッパさん

どんなゲームでもクリアできるでしょう。

普通は攻略本がなくてもプレイできるのが当たり前だと思うんですね。でも、自分ではクリアできたつもりでも、やり残したことがあったり、どうしても詰まってしまって、それでしかたなく攻略本を見るということはあるでしょうね。『ムジュラの仮面』の場合は、3日で世界が滅ぶわけで、その3日間を何度も行き来しながら冒険しますから、最初は戸惑う方も多いかもしれません。だからといって、最初から攻略本をあてにするより、どうしてもわからないときに、友だちに聞いたり、64ドリームなどのゲーム雑誌や攻略本を参考にした方が、より楽しめると思いますよ。

◆64ドリームでは、中とじで『ムジュラの仮面』の攻略情報をたっぷりお届け。また、5月下旬には攻略本も刊行する予定なのでお楽しみに!

はみだし質問箱

Q ドルフィンが2万2000円って本当ですか?(滋賀県・襟夫さん)

A どこでそんな話が出ているんでしょうか。価格については、まだ、何も正式には発表していません。

GB版『ゼルダ』はいつごろ出ますか？

千葉県・山田亜希子さん

年内には間違いなく発売されます。

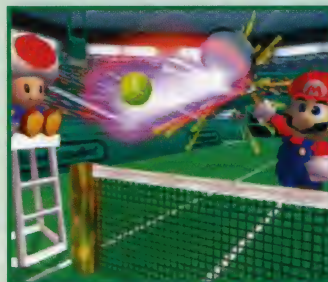
GB版『ゼルダ』…、つまり『ゼルダの伝説 ふしぎな木の実』の3部作のことですね。この3作のシリーズは発売の間を空けずに、テンポよく出していくことをウリにしようとしているんです。なので、10月に1作目を出して、2作目は11月、3作目を12月に出すというふうに毎月出すのか、それとも、11月に1作目を出して、2、3作目を12月に出すのか、まだ決まっていないんでけど、いずれにしても年内には3作とも遊んでいただけるように頑張って制作していますので、楽しみにしていただきたいですね。

◆写真の『ふしぎな木の実』のリンクはいたずら子みたいな雰囲気だよね。それに比べて、『ムジュラの仮面』のリンクの顔がちょっと険しく見えるのは、おとなリンクを経験しているからだとか

マリオのスポーツゲームって何ですか？

三重県・松尾智之さん

『マリオテニス64』です。

先月、ちらっと紹介されていたようですが、新作のテニスゲームの発売が決まりました。キャメロットさんが制作している『マリオテニス64』です。『ムジュラの仮面』の次のN64ソフトとして、7月21日に発売します。そのあと、8月のお盆前には『マリオRPG2』が出るでしょうから、この夏は、任天堂の代表的なキャラクターであるマリオで、大いに盛り上がっていただきたいと考えています。そのあとは、任天堂が販売元になっている『風来のシレン2』が…、このソフトの発売日は制作元および発売元のチュンソフトさんと打ち合わせて決めることですが、きっと9月になれば楽しんでいただけることになるでしょうね。

◆2000年夏のゲームの主役はマリオさんに決定です！ パチパチパチ!!

携帯電話一体型のGB次世代機について教えて！

兵庫県・外交ジャンさん

来年に発売される予定のハードですね。

山内社長が朝日新聞の取材に答えたもので、単体で発売するGBアドバンスとは別に、携帯電話と合体させたゲームボーイを発売するプロジェクトが、社内で進行しているんです。将来的にインフラ（産業基盤）が整えば、ゲームソフトを携帯電話からダウンロードして、その場で遊べるようになるでしょうね。でも、そういったことより、任天堂としては、通信を使った新しい遊びをどんどん提案していきたいと考えています。ソフトに関する詳細については、いまここでお話すると、せっかくの仕掛けをマネされてしまうこともありますので（笑）、発売直前までお話することはできません。いずれにしても、携帯電話を使ってアイテムやキャラクター、さらにはシナリオなどをダウンロードすることにより、これまでになかった遊びを楽しんでいただけるようになると思っています。

『ポケモン金・銀』はどちらを多く出荷したの？

長崎県・みーくん

『ポケモン銀』のほうですね。

正確な数はまだ言えませんが、『ポケモン銀』は『金』に比べて、10万本ほど多く出荷しています。以前、「3月末の時点で700万本を出荷する」とお話しましたが、その見込み通り700万本超の『ポケモン金・銀』を国内向けに出荷しました。この数字に、前作の『ポケモン赤・緑・青・ピカチュウ』を加えると、国内では2000万本、全世界ではトータルで3400万本も出荷されていまして、これはもう、ポケモンは空前絶後の人気と言っていいでしょうね。

◆今年のE3（世界最大のゲームショー）で、任天堂が出展するのはポケモン関係が中心になるとか。年末には『ポケモン金・銀』が北米でも発売されるし、世界的なポケモンフィーバーはまだまだ続きそうだね

はみだし質問箱

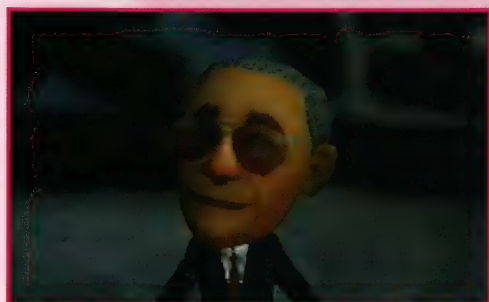
Q F1のスポンサーに任天堂がなるって本当ですか？（神奈川県・わたる渡世さん）

A 明らかに誤報です。ごほう（ゴホン）と言えば龍角散ですね（笑）。

『タレントスタジオ』になぜ社長さんが？

東京都・社長さん

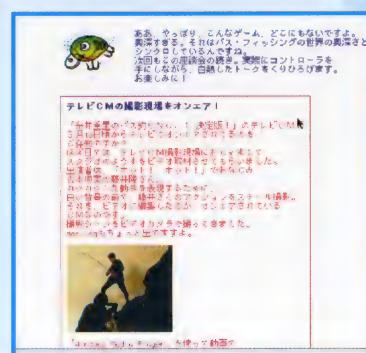
みなさんに喜んでいただくためです（笑）。

64DD用ソフトの『タレントスタジオ』は、宮本率いる情報開発部で制作したんですが、開発担当の者が「内容的にインパクトのあることをやりたい」ということになって、それで山内社長にご登場願ったというわけです。出演の依頼を受けた社長のほうも「商品のためだったら、なんでも協力したい」ということで、デジタルカメラで写真を撮って、実際の声も録音し、それをもとにムービーを作ったというわけですね。

◆「この度は『タレントスタジオ』をお買いあげいただきまして…」「社長、買うんじゃなくって会員になるんです」というボケとツッコミが笑えるムービー。これを見て、山内社長のファンになった人も多いかな？

『バス釣りNo.1』のCMに藤井隆さんが出ていてビックリ！

岐阜県・描代子さん

糸井重里さんが起用したんですね。

『バス釣りNo.1決定版！』のCMディレクターは広告代理店の方がやったんですが、糸井さんはトータルディレクションの立場から、「吉本興業の藤井隆さんを起用して、スチール写真を400枚ほど撮って、それをペラペラマンガのように使ってみてはどうか」というアイデアを出されたようなんですね。そのCMの撮影現場の模様は、糸井さんのホームページ「ほぼ日」で見ることができるようになっていますね。

◆糸井さんのホームページ「ほぼ日刊イトイ新聞」では、藤井さんのサイン入りつりコン64プレゼントなどもやっていたのだ（残念ながら受けつけは終了）http://www.1101.com

『スーパーマリオDX』はおもしろいですね。

兵庫県・土居弘宣さん

そりゃあそうでしょう（笑）。

15年前に、ファミコンソフトとして発売された『スーパーマリオブラザーズ』は、「テレビゲームってこんなにおもしろい」ということを世間に知らしめたソフトなんです。それはユーザーだけでなく、ゲームクリエイターに対しても言えることで、多大な影響を与えたソフトなんですね。それほどの名作ソフトが『デラックス（DX）』になって、ゲームボーイでどこでも遊べるようになったわけですから、幸せですよね～（笑）。書き換えのほうもすごく順調で、GBメモリカートリッジが足りなくなるくらい、めちゃくちゃ好調という話を聞いています。

◆アメリカではパッケージ版がすでに発売中の『スーパーマリオブラザーズDX』。いずれ日本でも…

どうしてN64には起動画面がないの？

茨城県・中川勝行さん

読み込み時間がかからないからです。

CD-ROMだと、ゲーム機のメモリにデータを読み込む時間が長いので、それでロゴマークなどを画面に表示させるようにしているんですね。でも、N64の場合、カセットを本体にガチャッと差し込めば、それでおしまいなので、起動画面のようなものを表示させる必要がないんです。カセット方式のいちばんのウリである「プラグインプレイ」…、つまりカセットを差したらすぐに遊べるというのが、N64の大きな魅力ということなんですね。

◆『マリオ64』のときはいきなりタイトル画面が出たのだけど、演出上の理由からか、『フォックス64』のころからNキューブを最初に出すゲームが増えたのだ

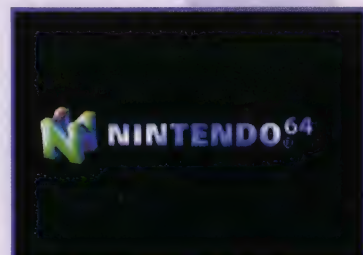
はみだし質問箱

Q『マリオパーティ3』は発売されますか？（愛知県・マリオ子さん）

A これまでの2作がかなり売れていますから、制作が間に合えば、年末恒例のソフトとして出すこともあるかもしれませんね。

はみだし質問箱

Q 書き換え用のフラッシュメモリに保存したゲームに寿命はない？（島根県・かつっぁんさん）

A ほとんどないと言っていいでしょうね。ほぼ永久…、1万回は書き換えができるようになっているんです。

任天堂の提供番組を教えてください！

愛知県・降魔破邪さん

新番組が1本追加になりました。

4月からスタートした、ジャニーズのタッキーと嵐が出演する「ガギバラ帝国2000」（TBS系）のメインスポンサーになりました。メインスポンサーというのは、60秒のCM枠…つまり30秒のCMを2本流せるようになっているんです。あとは、テレビ東京系の「64マリオスタジアム」やアニメの「ポケモン」に「ドンキーコング」など、10の番組で提供しています。

任天堂のCMが見られる番組はこれだ！

こちら葛飾区亀有公園前派出所	フジテレビ系	（日）	19:00～19:30	1
世界まる見え！ テレビ特捜部	日本テレビ系	（月）	20:00～20:54	1
学校へ行こう！	東京放送系	（火）	20:00～20:54	1
しあわせ家族計画	東京放送系	（水）	20:00～20:54	1
Game Wave	テレビ東京系	（水）	25:15～25:45	2
64マリオスタジアム	テレビ東京系	（木）	18:30～19:00	5
ポケットモンスター	テレビ東京系	（木）	19:00～19:30	1
ドンキーコング	テレビ東京系	（金）	18:30～19:00	1
おはスタ第2部	テレビ東京系	（月～金）	7:05～7:25	1
ガギバラ帝国2000	東京放送系	（土）	20:00～20:54	2

※地域により放送日や時間が変わります。また、最後の数字は30秒CMの放送回数です。

本郷さん、たまにはテレビに出てください！

神奈川県・64ルイージスタジアムさん

何かの番組に出ましたよ。

でも、忘れましたねぇ（笑）。あ、そうそう。情報開発部の今村（孝矢氏）がテレビ東京系の「TVチャンピオン」に出演することになりました。この番組で「イラスト王」を決めることになり、たとえば「耳はタモリで、口はさんま」というふうに出題されて、パパッと似顔絵のようなものを描いていくようなトーナメントがあって、今村はほとんど決勝近くまで勝ち残ったんです。番組では、「今村さんはどんな職場で働いているのか？」という話になって、「『ムジュラの仮面』の絵を描いているんです」みたいに紹介されることになっているんですね。放送日は『ムジュラの仮面』の発売日と同じ4月27日ですので、ぜひご覧いただきたいですね。

➧『ムジュラの仮面』のチーフデザイナーの今村孝矢さん。番組では今村さんの家も映るとか。放送が楽しみですね～

任天堂とHAL研の関係は？

京都府・ACアダプターさん

とても深い関係ですね。

古くはファミコンの『ゴルフ』（1984年）を、任天堂の開発二部とHAL研の岩田（聡）さんが共同で作ったことがありますし、昔から任天堂の開発部と一緒に仕事をしていただくことが多かったんですね。HAL研さんは、かつて自社ブランドでソフトやPC用のジョイスティックなどを作られていた時期もありましたが、経営的にちょっと行きづまったことがあったんです。それで、日本を代表する天才プログラマーである、岩田さんの会社を支援しようということで、任天堂が援助することになったんです。それ以降、任天堂にとって、HAL研は有力なセカンドパーティというか、それ以上の関係になっていますね。

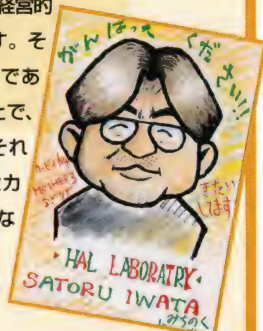
➧ずいぶん前に送られてきた岩田さんの似顔絵です（岩手県の陸奥ジョーカーさんの作品）。そっくりでしょ

スーファミとスーファミジュニアの違いって？

福岡県・KOHARUさん

ジュニアのほうは廉価版なんです。

廉価版というのは、お買い得な商品という意味ですね。スーパーファミコンは、当時9800円だったんですが、ジュニアは7800円なんです。この2000円を下げるために、あまり使わなくていい部品…、例えば、サテラビューに接続するための端子や、エジェクトボタンをとりはずして、製造コストもおさえています。それに同梱のコントローラも1個だけにしましたね。でも、コントローラは旧型のものと仕様は同じですよ。

➧98年に発売されたスーファミジュニア。いずれN64の廉価版が発売されるときがくるかもね

任天堂のゲームキャラデザインをしたいのですが…。

宮城県・岩城万里子さん

そのような質問は多いようですね。

そういった希望者に応えて、任天堂のホームページにあるN.O.M(任天堂オンラインマガジン)で、「ゲームクリエイターになりたいアナタへ」という特集をやっているんです。そこには、ゲームデザイナーやプログラマーなど職制別の話から、モバイル21など関連会社の就職情報まで、細かく載っています。ですので、インターネットに接続できる人はぜひ読んでみてくださいね。

◆ふだん、ゲーム雑誌に登場しない人が出ていたり、マリオクラブの採用情報が出ていたりと、今月のN.O.Mは必見だぞ

◆回答者の1人、手塚卓志さんのことを一言で言うと「宮本さんの右腕」。これまで手がけた作品は、SFC版『ゼルダ』や、N64版『ヨッシーストーリー』など、数知れず

情報開発部課長 手塚卓志さんの回答

〜任天堂ホームページより一部抜粋しました〜

Q.ゲームクリエイターになるために、必要な資格や免許はあるのでしょうか?

A.運転免許ですかね(笑)。という冗談が出るくらいで、とくにありませんね。デザイナー志望だからといって、文部省のイラスト検定などはいりませんよ。

Q.中学生や高校生からは「どんな進路をとるべきでしょう?」といった質問が寄せられています。

A.まず大学に入って幅広い知識を身につけてほしいですね。そしてデザイナー志望なら、芸術大学出身者でしっかりとしたデッサン力のあること。サウンドプログラマー志望なら、理工系出身で音楽が好きなこと。作曲担当なら、音大出身で作曲のセンスのあること。プログラマーなら理工系出身者…と、必要な専門的能力もしっかりと身につけて下さい。ウチの場合、シナリオライターとして人を採用したことが、まだないので、シナリオ志望は文系を出ていないと…といった基準はありません。

Q.ゲームクリエイターに必要な能力や適性は、どういったものなのでしょうか?

A.ゲームはチームで開発していくことになるので、協調性が求められます。個人プレイに走らない人で、コミュニケーション能力のある人がいいですね。また、独創力を求めているのですが、一般の方が考えることを理解した上で、半歩くらい違うことができるというレベルですね。あんまりブッとんだ考えを持っていても困ります(笑)。

Q.将来、ゲームクリエイターを目指している学生に、メッセージをお願いします。

A.中学や高校のうちから、目標をゲームクリエイターにしぼるのもいいんですが、その世界だけでなく、いろんなことを知ってください。というのも、たとえば野球などのスポーツでプロを目指す場合、クラブや少年チームで、実際に近い集団の環境の中で野球選手を目指した練習や勉強ができますが、ゲームクリエイターの就職を目指した明確なトレーニングはありません。とにかくどんな経験が役に立つかわかりません。「ここだけは人に負けない」という何かを身につけてみてください。とにかく、若い世代の人たちが今の文化を引き継いでいくのですから、とてもとても期待しています。

はみだし質問箱

Q 「パネルでポン64」を早めに出して!(三重県・元間香織さん)

A 海外で作っているので、開発の状況はわかりませんが、年内には出てくるでしょうね。

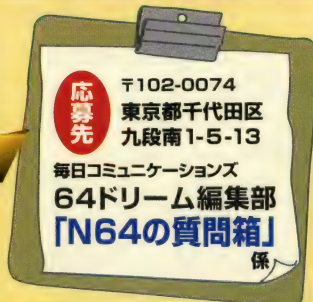
『N64の質問箱』質問大募集!!

キミの疑問を本郷さんにぶつけてみませんか?NINTENDO64にまつわるハードやソフトに関することなら何でもOK。編集部がキミに代わって本郷さんに質問します。とじ込みの読者アンケートか、官製ハガキを使ってご応募ください。首を長くしてお待ちしてますぜい。

FAXでもOK! ➡ 03(3230)0675

応募先
〒102-0074
東京都千代田区
九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64の質問箱」係

64DREAM Monthly News 毎月新聞

The Best Game Magazine
The 64DREAM ザ・ロクヨン ドリーム
発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部

TOP NEWS 携帯電話と合体!! 発売延期を表明?? などなど ゲームボーイアドバンスの情報を整理しておこう

任天堂が、次世代ゲームボーイ「ゲームボーイアドバンス」（以下アドバンス）の発売を正式に明らかにしたのは、1999年9月2日に東京都内のホテルで行われた記者会見だ。その後、記者会見から半年以上経つにも関わらず、アドバンスに関する新たな情報はほとんどリリースされていなかった。しかし、3月26日に朝日新聞紙上に「次世代ゲームボーイを携帯電話と一体化して2001年に発売する方針」との記事が掲載された。さらに、4月3日には「アドバンスを8月に発売することが困難」との報道もあった。今月はこの2つのニュースを中心にアドバンスの情報を整理しておこう。

◆記者発表会は半年以上前。その時の山内社長の話は、64ドリーム11月号に掲載しているぞ

携帯電話とアドバンスが一体化するってどういう事?

すさまじい勢いで普及台数を伸ばしている携帯電話。この普及に拍車をかけているのが、NTTドコモの「iモード」など、通話以外のサービスの拡充がある。今では、様々な会社がこの「iモード」を通じてゲーム配信を実施しており、携帯電話自体が簡単なゲーム機といえるほど高性能なのだ。ただ、現在の携帯電話では通信を使ったデータ送信速度は1秒間に9.6キロビット（cdmaOneは14.4キロビット）と遅く、文字や簡単な画像の送信が中心になっている。'しかし、NTTドコモが2001年5月からサービスを開始する予定の、W-CDMA方式を採用する次世代携帯電話のデータ電送速度は、なんと最大で1秒間に2メガビット（発売時は384キロビット）。朝日新聞の記事によれば、任天堂が発売する予定の一体型アドバンスは、この次世代携帯電話に合わせて開発しているとのことなのだ。これを使えば、計算上は、8メガビットのGBメモリカートリッジの全データを、わずか4秒で送信できる。つまり、ゲームそのものも、素早くダウンロードすることが可能なのだ。

◆「iモード」の加入者は、驚異的な数字で推移している

などがついたアドバンスが、登場する可能性だってあるのだ。もちろん、可能性があるというだけだが、そんな期待が持てるほど、アドバンスは高性能なハードと言えるだろうね。正式な発売日の発表が楽しみだね。

◆アドバンス初お目見えはスペースワールドになりそうだ（写真は昨年のもの）

アドバンスで遊ぶには毎月お金が必要なの？

「アドバンスで遊ぶと、携帯電話の基本料金が毎月かかるんですか?」。これは、アドバンスと携帯電話が一体化するという記事がでてから、編集部によく寄せられる質問だ。読者の中にも、同じような疑問をもった人は多かったんじゃないかな? 結論から言うと、携帯電話と一体型のアドバンスはアドバンスの1タイプに過ぎないということだ。だから携帯電話機能を持たないアドバンスも発売されるので、安心していいだろう。また、この携帯電話一体型アドバンスの発表から想像すると、他にも色々なタイプのアドバンスが発売される可能性はあるかも？　例えば音楽やラジオが聞けたり、カメラやTV放送を受信できる機能

アドバンス発売延期は本当なのか?

4月4日のブルームバーグニュースは、任天堂の今西部長が「液晶の不足でGBカラーも満足に供給できない状態だ。傾向として、アドバンスを予定通り発売することが難しくなっていることは事実」とアドバンスの発売が遅れる可能性を明らかにした、と報じた。また、一部の新聞では、GBカラーの液晶を生産しているシャープが液晶を増産、GBカラーの生産も増強されるという報道もあった。『ポケモン金・銀』の発売以降、GBカラーの人気は絶好調で、この状態はしばらく続くだろう。このGBカラー人気がアドバンス発売に影響する可能性はあるが、任天堂はアドバンスの発売延期やGBカラーの増産を正式に発表してはいない（96P参照）。なので、8月発売の可能性がなくなったわけではない。しかし、GBカラーの売れ行きが好調な中で、今夏にアドバンスを発売する必要はないのでは？　という考え方もあるかもしれないが…。

緊急速報!! ドルフィンとX-Boxが統一？？？

3月10日に発表されたマイクロソフトの次世代ゲーム機「X-Box」。日経エレクトロニクス4-10号では、「頂上決戦」と題した「X-Box」の特集記事が掲載されている。その中に、マイクロソフトと任天堂が提携交渉を行っていた（現在も交渉中とのこと）と書かれているのだ。具体的には、任天堂が「X-Box」用に『マリオ』や『ポケモン』ソフトを提供するということ。さらには、任天堂の「ドルフィン」と「X-Box」の中身を同一にして、松下電器が「ドルフィン」用に開発中のDVD装置を「X-Box」にも適用しようというような提案もなされていたようだ。3月10日の発表では、任天堂の名前はなかったが、こうした交渉が完全に物別れに終わったわけではないようだ。

NEW 新製品

さくらといっしょにお出かけしよう 6月に「ポケットサクラ」が登場だ!!

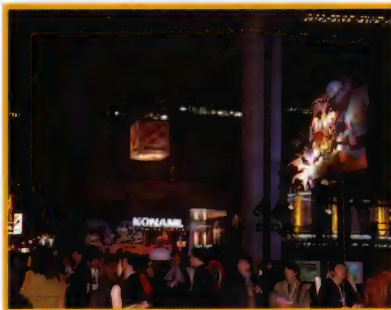
シリーズ通算160万本以上という人気のゲーム『サクラ大戦』がGBC専用ゲームとして初夏に発売されるのは知っているかな？ それに合わせて、GBC版『サクラ大戦』とのデータ交換もできる「ポケットサクラ」も6月下旬に発売予定なのだ。さくらといっしょに、帝都の町を散歩しよう。どんどん歩けば、色んな所に行けるようになるぞ。この「ポケットサクラ」には、「花組」の仲間たちも全員登場。思いがけない所で会える仲間もいるので、たくさん歩いて、色んな所を探してみよう。

◆カラー画面だから表情もバッチリわかるのだ

◆発売は2000年6月下旬を予定。価格はまだ未定なので、わかりしだいお知らせするぞ

イベント EVENT

「東京ゲームショウ2000春」が無事終了 来場者約は13万人と初めて前年を下回る

2000年3月31日〜4月2日の3日間、幕張メッセで開催された「東京ゲームショウ2000春」は無事終了した。今回の入場者数は約13万人と、開催以来初めて前回を下回る結果となったのだ。前回の「PS2」登場、といった、大きな目玉がなかったことや、会場まで出かけなくても、かなりの情報がインターネット等で入手できるようになったこと、また、最近よく言われる一般ユーザーのゲームばなれも、来場者の減った原因のひとつかも。ショウの内容としては、N64関連の出展が少なく、毎回くやしい思いをしている64ドリームだが、今回はくやしさを通り越して、あきれてしまうほどN64ソフトの出展が少なかったのだ。カプコンブースで『バイオハザード0』のイベントが開催されていたのが唯一の救いだったかも。

◆来場者が減ったとはいえ13万人以上のファンが会場に足を運んでくれるのだから、ゲーム人気はすごいよね

◆「バイオハザード0」のプロデューサーの三並さん

◆「バイオ」シリーズの開発ではおなじみの三上さんも登場

NEW 新製品

『カードヒーロー』トレカの第2弾！「マジカル“ハイパー”ワールド」登場

編集部でも人気が高く、今月号では開発者インタビューも掲載しているGBソフト『カードヒーロー』のトレーディングカード第2弾、「マジカル“ハイパー”ワールド」が4月28日に発売されるぞ。第1弾の「モンスター&マジック」はベーシックな能力のモンスターや分かりやすい効果のマジックカードが中心だったのに比べ、第2弾の「マジカル“ハイパー”ワールド」は、「マジカルシリーズ」に含まれるカードから5つ星のカードを除いた30種類で構成されているのだ。やや特殊な能力のモンスターや、ちょっと変った効果のマジックカードが中心になっているので、やっぱり欲しくなっちゃうよね。

◆発売は4月28日。全30種類で、価格は5枚入り120円だ。個性的なカードやキラカードも増えているから、集める楽しさも倍増だね

CM

『ぬし釣り64〜潮風にのって〜』のCM撮影現場に潜入してきたのだ!!

都内のスタジオで行われた『ぬし釣り64〜潮風にのって〜』のCM撮影に潜入してきたぞ。今回の『ぬし釣り64』は、ハワイでの釣りもできるとあって、CMのタイトルも「やっぱりハワイ!」なのだ。CMに登場するお色気タップリ、ナイスバディーの水着のおねえさんは、CMや「アルテミッシュナイト」に出演していた北沢まりあさん。なかなかユニークなCMに仕上がっているぞ。ソフトが発売される5月26日前後には放送される予定だ。

◆CMに登場する子役の2人。セリフも決まってたし、なかなか見事な演技だったぞ

◆突然ドアをあけて登場するハワイアン女性が北沢まりあさん。ここで決めゼリフを言うのだ

毎月新聞特派員コーナー

「ポケボン」のライター

今月紹介するのは、神奈川県のおんさへさんから送られてきたライター。横浜にある、おもちゃなどのグッズを販売しているお店で購入したそうだ。ライターに描かれたキャラクターは、ピカチュウとバカボンのパパをいっしょにしたような、その名も「ポケボン」。そう言えば「サザエボン」っていうのがあったけど、あれの第2弾なのかな？

◆これが「ポケボン」。どうせなら「ピカボン」の方がわかりやすいんだけど

NEW 新製品

ゲームボーイカラーとつないで文字や模様が縫える「nu・yell」が発売!!

家庭用ミシンの大手、ジャガーインターナショナルから、GBCを操作して豊富な縫い模様や文字などを簡単な操作でソーイングできるコンピュータミシン「nu・yell」が、5月中旬に発売されることが判明したぞ。GBCとミシンとを通信ケーブルで接続し、GBCの画面に表示されるコマンドをうまく使っていくと、ミシンと対話しながらソーイングできるようになるというもの。オープン価格で、実勢価格は5〜6万程度になるようだ。

●はみだしNEWS● 東京ゲームショウで最も印象に残ったおバカなゲームは韓国パビリオンにあった、通称「浣腸ゲーム」。あまりのバカバカしさとアイデアに感服。韓国ゲーム侮りがたし!!

●はみだしNEWS● ベストゲーマー賞を受賞したタレントに、表彰式でギャグを強要するシーンを放送したテレビ東京にはあきれた。非常に不愉快であり、受賞者や主催者に失礼極まりない内容だった。

007の最新作である「ワールド・イズ・ノット・イナフ」がN64で登場するぞ!!

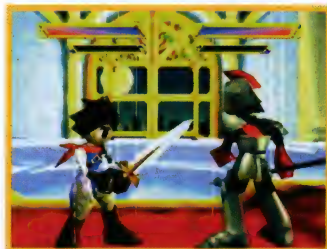
ジェームスボンドが活躍する007シリーズの最新作「ワールド・イズ・ノット・イナフ」がN64ソフトとして登場することになったぞ。といっても、これはアメリカでのお話。前作のレア社開発の『ゴールデンアイ007』は世界中で750万本以上の販売を記録した超ヒット作。特にアメリカでの人気はすさまじく、アメリカ国内の様々なゲーム関係の賞を受賞しているのだ。今回の『ワールド・イズ・ノット・イナフ』の開発はイギリスのEurocom社（N64では『DUKE NUKEM』などが有名だ）で、アメリカでの発売はElectronic Artsが担当している。日本での発売は未定だけど、007シリーズは根強い人気を持っているだけに、ぜひとも発売して欲しいよね。

◆エレクトロニックアーツのホームページでは N64版の開発者のインタビューも掲載されているぞ。http://007.ea.com/

『64大相撲』シリーズでおなじみのボトムアップが3月31日に破産!!

『64大相撲』シリーズや『おねがいモンスター』でおなじみのボトムアップが3月31日付けで破産の申し立てをしたことが明らかになった。これは、ドリームキャスト用のソフト『ゴルフしようよ』のホームページが閉鎖されており、その理由として、ボトムアップが3月31日に破産申し立てを行ったことを明記してあることから判明した。N64の新作も開発中だっただけに残念だ。

◆4月4日に、この画面をみて破産のことを知ったのだ。なお現在はこの画面も削除されているぞ

◆まぼろしのN64ソフトになってしまった『チャンバラファイター』。なんか悲しいよね

任天堂新社屋への道のり Vol.4

2000年秋の完成を目指して着々と工事が進行している任天堂の新社屋。写真を掲載するのは3ケ月ぶりになるけど、前回の写真（64ドリーム3月号）と比べるとかなり完成しているのがわかるよね。前回は1・2階部分のみの外壁が完成しているだけだったけど、今回の写真では白い外壁が完全に完成しているのがわかる。おそらく今は内装の工事が中心になっているんだろうね。社屋の中はどんな感じになっているのか楽しみ。

◆外壁はほぼ完成したようだぞ。今後は見た目の変化はほとんどなさそうだけど、取材は続けていくので、お楽しみにね

第4回日本ゲーム大賞最優秀賞は『どこでもいっしょ』が獲得!!

CESA（コンピュータエンタテインメントソフトウエア協会）が主催する第4回日本ゲーム大賞の受賞式が3月30日、東京国際フォーラムで開催されたぞ。過去3回にわたり「CESA大賞」として開催されていた表彰制度を、より開かれた権威ある賞として、向上・発展させるために、名称変更されたのが日本ゲーム大賞なのだ。大賞・優秀賞は、99年1月1日～12月31日までに発売されたゲームの中から、一般投票とCESA会員の投票により20作品をノミネート。この20作品に対して約150名からなるアカデミー委員による最終投票によって決定されたのだ。この結果、今回大賞に選ばれたのは、ソニー・コンピュータエンタテインメントの『どこでもいっしょ』で、キャラクター賞など5つの賞を受賞した。また、任天堂ハードでは、唯一『ポケットモンスター金・銀』が優秀賞を受賞するにとどまった。

◆『どこでもいっしょ』がみごとに大賞を獲得したのだ

◆トロフィーを受け取る『ポケモン金・銀』の開発を担当した増田さん

第4回日本ゲーム大賞受賞作品

賞部門		作品名	会社名	ハード名
大賞		どこでもいっしょ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	プレイステーション
優秀賞		どこでもいっしょ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	プレイステーション
		シーマン～禁断のペット	セガ／ビバリウム	ドリームキャスト
		Dance Dance Revolution	コナミ	プレイステーション
		ファイナルファンタジーVIII	スクウェア	プレイステーション
		ポケットモンスター金・銀	任天堂	ゲームボーイ
部門賞	ゲームデザイン賞	どこでもいっしょ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	プレイステーション
	プログラミング賞	ソウルキャリバー	ナムコ	ドリームキャスト
	グラフィック賞	聖剣伝説 LEGEND OF MANA	スクウェア	プレイステーション
	ムービー賞	ファイナルファンタジーVIII	スクウェア	プレイステーション
	キャラクター賞	井上トロ（どこでもいっしょ）	ソニー・コンピュータエンタテインメント	プレイステーション
	シナリオ賞	ヴァルキリープロファイル	エニックス	プレイステーション
	サウンド賞	Dance Dance Revolution	コナミ	プレイステーション
最優秀ニューウェイブ賞		シーマン～禁断のペット	セガ／ビバリウム	ドリームキャスト
ニューウェイブ賞		シーマン～禁断のペット	セガ／ビバリウム	ドリームキャスト
		どこでもいっしょ	ソニー・コンピュータエンタテインメント	プレイステーション
		Dance Dance Revolution	コナミ	プレイステーション
特別賞	海外作品賞	Age of Empire II:The Age of Kings	マイクロソフト	Windows
	ベストゲーマー賞	伊集院光（タレント）・中島礼香（タレント）		

日本ゲーム大賞に思う

より開かれた権威ある賞を目指して、あらたな投票ルールや審査方法を導入した日本ゲーム大賞だが、受賞式は盛り上がりに欠けるものだった。受賞作が発表されても、会場全体が盛り上がることはほとんどなく、国民性が違うといっても、海外で行われている受賞式の盛り上がりと比べるとあまりにも寂しかった。また、受賞作品に対して受賞理由が明確にされなかったのも残念だ。ノミネートされた作品に対して、どうしてこの作品が選ばれたのか、どういった所を評価したのかをハッキリさせないと開かれた賞とはいえないし、賞の方向性も明確にならない。今後、いろんな試行錯誤を繰り返しながら、日本ゲーム大賞が、世界中のクリエーターにとって受賞が目標となるような権威ある賞になるよう心から願っている（編集部わたる）。

GOOD オススメ 今月は2本のゲームボーイ用ソフトを紹介!!

GBC専用ソフト メタルギアGhost Bable

人気のアクションアドベンチャーゲーム、『メタルギア』シリーズのゲームボーイカラー版。ほふく前進や壁などへの貼りつきといったアクションを利用して、ステージ中に散在する敵にみつからずにクリアしていく作りとなっている。しかし、ステージクリアまでのプレイスタイルは、敵を倒しながら進むことも可能であるなど、自由度が高く、また、ステージクリア時の評価項目も充実している。その上、「VR TRAINING」モードには、基本的なアクションを練習する「PRACTICE」のほかに、「TIME ATTACK」が用意されているなど、再挑戦度の高い内容となっている。アクションなどにより「潜入」という題材をうまく表現している上、デモ演出により世界観が構築されているなど、おすすめできる内容となっている。

←おなじみ「メタルギア」シリーズの流れをくむソフトだ。シリーズの雰囲気がうまく活かされているぞ

GBソフト 大工の源さん～カチカチのトンカチがカチ～

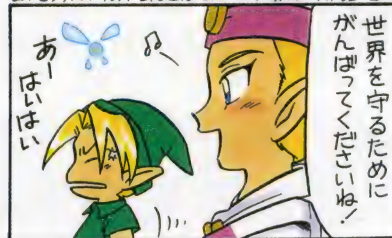
ゲームやパチンコでおなじみの『大工の源さん』が登場するアクションパズルゲーム。特性のことなる3種類の「ハンマー」が用意されており、同じアクションが「ハンマー」によって変化することから、これらを使い分けながらステージをクリアしていく面白味がある。また、ステージ構成は、「ハンマー」の使い分けに加えて、仕掛けや敵キャラクターを利用しながら攻略する要素もあるなど練り込まれている。さらに『大工の源さん』が繰り広げる多彩なアクションをはじめとして、ゲーム全体が視覚面でコミカルに描かれ印象が良い。その上に、手軽な操作で楽しめることや、オートセーブ機能によるゲームの中断が可能であることなど、ゲームボーイソフトとしての遊びやすさに対する配慮もあり、幅広くおすすめできる作品と言える。

←ハンマーを使った多彩なアクションが可能だ。いろんな仕掛けを解きながら先に進んで行こう

ちびちびリンクの大冒険

日本でサウスパークのゲームは出ませんか? 教えれ! ホンゴーさん!

マンガ 三浦ゆうま

●はみだしNEWS● N64ソフトでは「スマブラ」が何らかの賞を受賞すると思っていたけど残念ながらノミネートのみ。ハル研の桜井さんは「こんなもんですよ」と言っていたけど、ちょっと残念だね。

NEW 新製品 ゲームボーイカラー専用ストラップの新作がモリガングから発売されたぞ!!

モリガングからゲームボーイカラー専用ストラップの新色が登場したぞ。新しく発売されたのは、人気のGBソフト『ゲームボーイギャラリー3』で活躍しているマリオとドンキーコングJr.のかわいいマスコットが付いたものと、クリアのゲームボーイが付いたタイプの2バージョンだ。どちらもストラップの部分には"GAMEBOY COLOR"のロゴが入っていて、780円で発売中だ!! 君のGBCもストラップで個性をキラッと光らせちゃおう。

←マリオとドンキーコングJr.のかわいいマスコットが付いているぞ

←こちらはクリアタイプのもの。小さなGBCが付いているのだ

NEW 新製品 好評発売中の64キャリーバッグの新作"ポケモン64キャリーバッグ"が登場!!

新誠から発売され、N64本体やソフト、周辺機器の持ち運びに便利な64キャリーバッグに、クリアタイプの新しいバージョンが登場した。バッグの表面にはピカチュウやカビゴンなど、人気のポケモンキャラが描かれているぞ。また、NINTENDO64のロゴマークの部分はかっこいい銀箔押しになっているのだ。バッグにはN64本体やコントローラはもちろん、マイクを含むVRSユニット、64GBパック、N64ソフトがスッキリきれいに収納できるようになっているぞ。新誠より3200円で発売中!!

←こちらはクリアレッドとブルーの2色だ。クリアタイプのN64にピッタリだね

SFC&GB情報局

今月も期待作・話題作がズラリ勢揃い! 増量6ページだ!

サクラ大戦GB〜檄・花組入隊!〜

ジャンル ADV

メディアファクトリー　初夏発売予定　価格未定

あのサクラ大戦がGBで登場!!

セガサターンで発売され、瞬く間に大ヒットとなった『サクラ大戦』が、満を持してゲームボーイに登場する。サターン版のゲーム内容は、花組の隊員と仲良くなれるアドベンチャーパートと戦闘のシミュレーションパートの2つからなる内容だったが、このGB版は携帯ゲームならではの新作として制作されているとのことだ。

◆携帯ゲームならではの企画がありそうなGB版オリジナル。果たしてどんなものになるか?

LIPSも健在!! どんな選択肢が?!

サターン版でも好評だった、一定時間以内に入力しないと、その結果内容が異なってくるLIPSをGB版も搭載。早く答えた方がいいのか、そうでないのかをプレイヤーに委ねるシステムが、また人気を呼びそうだ。今回は一体どんな選択肢があるのだろうか?

◆このタイミングでプレイヤーが選択する。入力時間の違いなどで、結果が異なってくる

良い解答

例えば、選んだ方が良い解答だったとしよう。すると画面は下のようになる。

◆好感触を与えたようだ。今後の物語展開にも関わってくると思うぞ

悪い解答

判断鈍く、悪い解答を選択してしまうと、画面はこういう風に変化してしまう。

◆怒られてしまった。また、この選択肢を選び損ねると、無解答という結果になる

おなじみの花組メンバーがせいぞろい!!

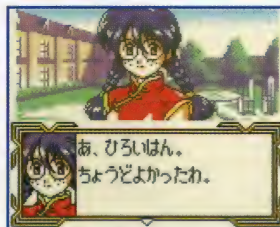
まだゲームの詳しい内容や設定は明かされていないのだが、サターン版でも登場したオリジナルメンバーが多数登場するらしいぞ。今月は、今わかっているメンバーをここで紹介しておこう。

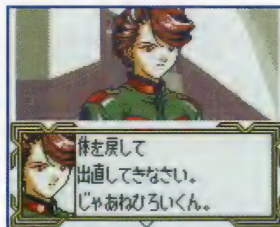
【真宮寺さくら】

【神崎すみれ】

【アイリス】

【桐島カンナ】

【李紅蘭】

【マリア・タチバナ】

【藤枝あやめ】

【神原由里】

ミニゲームも用意されている

今回入手できた素材の中にミニレースとかかれた画面が入っていた。これが何を意味するのかは未だ不明。一体どんなものなのか推測してみてくれ。続報が入り次第、本誌で紹介していくぞ。

◆画面を見ると、霊子甲冑同士のレースのようにも見えるのだが、果たして…

GBカラー専用 ミスタードリラー

ジャンル ACT

ナムコ 6月28日発売予定 価格:3800円

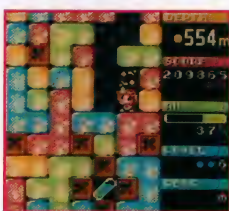
下へ下へと掘りまくれ!

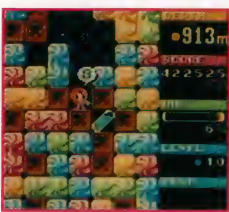
業務用で人気の、穴掘りアクションゲーム『ミスタードリラー』が、ゲームボーイカラーに登場だ! プレイヤーは、主人公のススムくんを操り、ドリルを使ってひたすら下へ下へと掘り進み、より深い地底を目指すのだ。パズル的な要素もあって愉快なアクションゲームだぞ。内容を詳しく紹介しよう!

◆主人公のススムくん。このGB版だけでなく、PS・DC版も同時に発売される

◆ススムくんの素顔。かわいらしい少年だ

愉快なゲームの遊び方

基本的なゲームの遊び方を説明しよう。Aボタンでドリルを使い、十字キーと組み合わせれば上下左右の4方向に掘れる(ただし落下中のブロックは掘れないぞ)。そして下へどんどん掘っていき、地中深くを目指すのだ。でも、地中は空気が薄いので、どんどんエアメーターが減っていく。これがゼロになるとミスになるけど、所々に落ちている「エアカプセル」を取るとエアメーターが20パーセント回復するぞ。また、「×」印のブロックは、ドリルで壊すとエアメーターが20パーセント減ってしまう。1段の段差なら上に登れるので、できるだけ「×ブロック」を壊さずに済むようなルートで掘り進むことが、このゲームのツボなのだ。

◆上方向のブロックも削れる。削った上にある緑のブロックは、右とくっついているので落ちてこないのだ

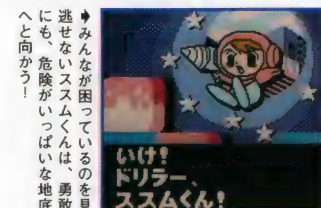
◆どんどんエアメーターが減っていき、4%しか残っていない。エアカプセルを急いで取って回復しよう

◆上に登れず、×ブロックに囲まれ、しかもエアメーターは残り6%でミス確定。こうならないように!

◆ブロックの色数が少ない面では、いちどブロックを消すと次々と連鎖する。落下ブロックには注意だ

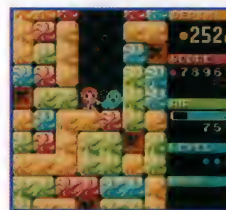
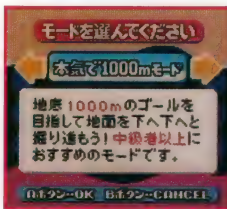
同じ色のブロックは、くっついて止まる性質がある。でも4つ以上の大きなブロックになると、自動的に消滅するぞ。支えがなくなったブロックは、しばらくすると落ちてくるので、つぶされないように注意しよう。

『ミスタードリラー』ストーリー

20XX年、地中から再び大量に現れた謎のブロックのため、ライフラインが寸断され、地上はパニックになっていました。高性能地中レーダーによる調査の結果、ブロックの発生地点が地底1000mにあることが判明しましたが、普通、そんな所にいける人はいません。これはもう、穴掘りのプロ「ドリラー」に頼むしかない! という結論に達したのです。そこで白羽の矢が立ったのが、ルーキーながら、ドリラーの最高タイトル「ミスタードリラー」に最も近いと言われる少年、「ホリ・ススム」くんです。困ってるみんなを見捨てておけないと、依頼を引き受けたススムくんは、ブロックの謎を解明するべく、地底1000mを目指すのでした。

◆主人公の少年ススムくんは、穴掘りのルーキーでありながら、実力は折り紙付きなのだ。プロドリラーとして大活躍!

◆みんなが困っているのを見逃せないススムくんは、勇敢にも、危険がいっぱいな地底へと向かう!

◆掘り進んでいると、ときどき変な地底人が出現することがある。これを見つけると7 5点もらえるぞ

3つのゲームモード

このGB版には、「お試し500m」「本気で1000m」「とことんドリラー」の3つのモードが用意されている。「お試し」と「本気」の2つは、規定の深さに達するとクリアになるけど、「とことんドリラー」では、1000mなんてケチくさいことは言わず、ただひたすら下へと掘り進んでいくモードだ。しかも1ミスでゲームオーバーになってしまうので、緊張感あふれるプレイが楽しめるぞ。

◆「お試し」と「本気」モードは、100m掘るごとに徐々に難しくなっていくぞ

◆「とことん」モードは3種類のスタート地点が用意されている。当然、深くなるほど難しいぞ

◆だんだんと「×ブロック」の数が増えてくるほか、エアメーターの減りが速くなったりするのだ

◆1ミスで終了の「とことん」モードは、深度が記録されるので、チャレンジ意欲をかき立てられる

GBカラー専用

メダロット3

ジャンル RPG

イマジニア　7月発売予定　価格：4300円（予価）

期待の新作はカラー専用！

おなじみ『メダロット』の最新作は、GBカラー専用ソフトで登場だ。残念ながら従来のシリーズとの、通信機能を使ったパーツ交換などはできない。でも、新システムが盛りだくさんなので、今までのシリーズを遊び込んだ人でも十分楽しめる内容になっているぞ。ちなみに、今回も2バージョン同時発売が予定されている。

➡「メダリンピック」という大ロボトル大会が開催されることになった。優勝賞品は月旅行！

➡フィールド内には様々な施設がある。この公園はスクリューズというグループの縄張りらしい

➡毎度おなじみのコンビニの店内。いったいどうして端末に向かって驚いているのかな？

➡こちらは戦闘画面。パーツごとのダメージが表示され、分かりやすくなったぞ

『メダロット3』の新システム

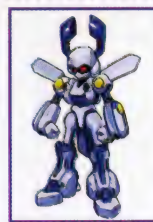
基本的なシステムは、従来の『メダロット』シリーズのものを受け継いでいるけど、新バトルの「スタジアムバトル」や、メダロットがバトル中に変形する、新システム「メダチェンジ」などもあるぞ！

➡戦闘フィールドは八角形になった。中央には町中が表示されている。なにか秘密がありそうだ

➡まだノーマル状態のメダロット。これを戦闘中に変形（メダチェンジ）してみると…

➡飛行型のメダロットに変身！空中からの攻撃が可能になるなど、より強力なものに変身！

新メダロットも続々登場！

【新カブト型】

【新クワガタ型】

【新トラ型】

【新ライオン型】

GB＆GBカラー

おじゃる丸～月夜が池のたからもの～

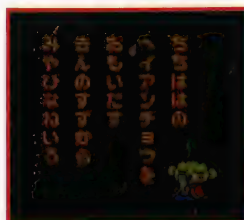
ジャンル TAB

サクセス　5月26日発売予定　価格：3980円

「月夜が池のたからもの」って何？

月夜が池のほとりでニコリン坊が見つけた「金のすず」。それを見ていたおじゃる丸とオコリン坊は2人とも「そのすずが欲しい！」と言ってゆずらない。そこで、カメの「カメ・トメ姉妹」は2人に「月光町一周・みやびなもの勝負（と言っても要はガラクタ集め）」で決着をつけることを提案したのだった…。さあ！町内全体を巻き込んで、いざ勝負！

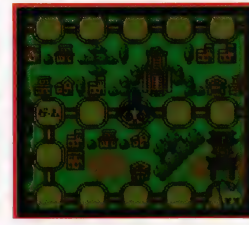
➡主人公の「おじゃる丸」。よっぽどすずが気に入ってしまったらしい

➡でも、すずが気に入ったのはオコリン坊も同じ。言い争いになってしまう

➡すずが気に入ったあまり、おもわず歌をよんでしまうおじゃるだった

➡そこで「カメ・トメ姉妹」は2人の実力勝負を提案する

これが月光町だ！

というわけで、おじゃる×伝ポ組とニコリン×オコリン組はサイコロの目にしたがって、この月光町マップの上を進んでいくことになるわけだ。どんどん進んでマップに散らばっているいろんなものを集めていこう。

➡サイコロを振って進む、きわめて基本的なスゴロクルールだ

とまったマスの上では…

進んだ先のマスには、最終的にポイントとなるアイテムを拾ったり、おなじみのキャラクターが登場したりするのだ。ときには、困っている人から助けを求められることもあるぞ（それもポイントになる）。

➡いつもおじゃるに親切にしてくれるトミーさんだ

➡おじゃるから「シャク」を取り返そうと狙っている「子鬼のトリオ」も登場するのだ

➡拾えるアイテムには、こんなかんじで点数がついているのだ

携帯電獣テレファング（パワーバージョン・スピードバージョン）
ジャンル RGB
スマイルソフト　今夏発売予定　価格：4500円

携帯電話を使って電獣と仲間になろう！

子供たちの間では、携帯電話を使って「電獣界」に行き、電獣と友達になるのが大流行していた。既に友達となっている電獣を電話で呼び出し、新たに遭遇した電獣とのバトルを繰り広げ、倒した電獣と友達になって、電話番号をゲットしよう！ こうしてたくさんの電獣と友達になり、アドレス帳を完成させていくのが主な目的だ。

受信状態がカギとなる戦闘システム！

戦闘は、仲間として共に行動する1体の他、携帯電話のアンテナの本数と同じ数だけ、応援の電獣を呼び出せるシステム。もちろん、電波の受信状態が良くてアンテナが多く立っている地点の方が有利だ。電波の届きにくい地点もあるし、携帯電話の機種によっても受信状態が異なるので、アンテナの数には注意が必要。携帯電話は、『スピードバージョン』なら、電波の状態が標準的な「シード社製」の電話、『パワーバージョン』は、受信が良好か最悪か極端な「リーフ社製」の電話と、スタート時の機種が決まっているが、もう1機種使えるようになるぞ。

◆フィールドでは、主人公のボディガードとして、仲間の電獣を1体だけ連れて歩ける

◆もちろん電獣を育成する要素もあり、レベルアップや進化すると、より強くなるぞ

◆電波が届いている場所なら、応援の電獣を呼び出せる。でも到着するまでちょっと時間がかかる

◆スピードバージョンの「シード社」製電話。機種によっては、着メロ作成機能などもある

◆戦闘シーンになると、既に仲間にしている電獣を携帯電話で呼び出して、応援を頼めるぞ

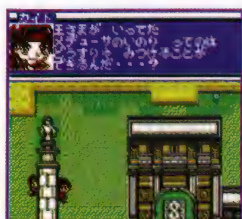
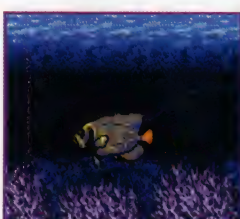
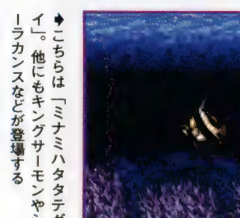
◆携帯電話は電獣を呼び出すだけの道具ではない。人物や電獣とのコミュニケーションツールなのだ

◆バトルで倒した電獣が話しかけてきて、電話番号を教えてくれたら仲間にできる

◆パワーバージョンの「リーフ社」製電話。更に高性能な携帯電話がもう1機種用意されているぞ

ぬし釣りアドベンチャー カイトの冒険
ジャンル RPG
ビクターインタラクティブソフトウェア　今夏発売予定　価格：4200円（予価）

海釣り・川釣りの両方が楽しめる！

「ぬし釣り」生誕10周年を記念した、シリーズ最新作の登場。5つの大陸を舞台に冒険あり、釣りありの、スケールの大きなストーリーだ。振動機能付きカートリッジで発売されるので、魚のアタリや暴れ具合もリアルに伝わってくるぞ。さらに、今回は川魚・海魚の両方が、約70種も登場するので、さまざまな場面での釣りが楽しめる！

◆会話シーンでは、その会話内容によってキャラクターの表情が変化するのだ

◆美しい珊瑚礁での釣りシーン。これは「タテジマキンチャクダイ」という魚だ

◆湖や川では、カヌーに乗って魚を釣る。釣りのシステムは今までのシリーズと同じだぞ

◆こちらは「ミナミハタタテダイ」。他にもキングサーモンやシーラカンスなどが登場する

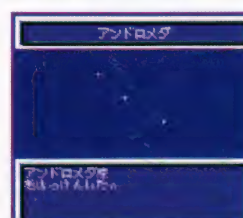
世界を股にかけて冒険だ！

釣りが得意で、海を守る海賊を父に持つ少年カイトが、浜辺に流れ着いたボトルに入っていた手紙を拾うことから、冒険が始まる。旅から戻らぬ父の行方を探し求め、オリオン国のお姫様を悲しみから救うために、カイトたち3人の仲間は、5つの大陸を舞台に冒険する。大陸間の移動は船で行い、航海に必要な地図や食料や砲弾などのアイテムを揃えて、仲間と一緒に船を指揮していくのだ。

◆航海中は、海賊モンスターや海賊船との戦闘もあり、RPG風の戦闘が繰り広げられるのだ

◆できるだけ効率よく目的地にたどり着けるように、様々な情報を利用して航行管理しよう

夜空を見上げて星座をみつけよう

GBカラー専用ならではの新要素として、星座のコレクション機能が加わった。星座を見つけると、「星座ノート」に記録されるのだ。全部で50種類ほどの星座があるから、ふと夜空を見上げてみよう。

◆星座を発見することによって方角を知り、航海の方向を決めるなんてシーンもある

ハローキティのスウィートアドベンチャー ～ダニエルくんにあいたい～

ジャンル ACT
イマジニア　6月10日発売予定　価格：3980円

ディアダニエルのスウィートアドベンチャー ～キティちゃんをさがして～

ジャンル ACT
イマジニア　6月10日発売予定　価格：3980円

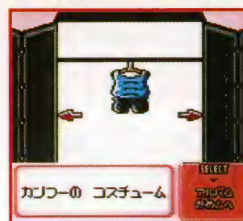
2人は無事に会えるかな?

まずはストーリーの紹介から。キティとダニエルは、幼なじみで大の仲良し。でも、ダニエルのパパの仕事の都合で、2人は離ればなれに。ある日キティは、ダニエルに会いに行こうとニューヨークに向かう決心をしました。ところが、一方のダニエルも、キティと会うためにロンドンに向かうことに。果たして2人は無事に会えるのでしょうか? お互いを探す冒険の旅に出発だ。ステージをクリアすると「ラブラブポイント」がもらえ、たくさん集めるとエンディングが変わったり、秘密のステージに行けるから頑張ろう!

◆「ハローキティのスウィートアドベンチャー」は、キティちゃんでダニエルくんを探そう

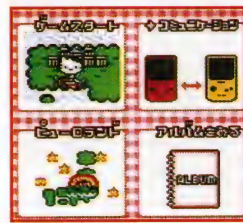
◆「ディアダニエルのスウィートアドベンチャー」の方は、ダニエルくんが主人公になるよ

お楽しみモードもタップリ!

通信ケーブルを使った、お楽しみ機能がタップリと用意されているよ。各ステージをクリアするともらえる写真やコスチューム・アイテムなどを友達と交換したり、メールや自作メロディの送信もできちゃう。これらの通信機能を使うと、「ラブラブポイント」が増えるから、どんどん友達とチャレンジしてみよう。さらに、クイズ・ダンス・パズルなどのミニゲームも通信対戦で楽しめるよ!

◆コスチュームを手に入れて着替えると、キティちゃん・ダニエルくんがパワーアップする

◆お楽しみモードの数々。相性占いも用意されているよ。とっても楽しみだね

説明都市「ピューロランド」

ゲームの説明などをしてくれる「ピューロランド」が登場するよ。サンリオキャラクターが勢揃いして案内してくれるんだ。また、1回エンディングを迎えてから来てみると、ごほうびがもらえるぞ!

◆左下にあるのがピューロランド。いったいどんな「ごほうび」があるのかな?

ベイブレード FIGHTING TOURNAMENT

GBカラー専用　ジャンル ADV
ハドソン　発売日未定　価格：未定

パワーアップしたベーゴマバトル!

『ベイブレード』がパワーアップして登場! 今回はライバルたちとトーナメントで激突する、バトル中心のゲームに仕上がっているぞ。トーナメントには、ごく小さな大会から公式試合まで、様々なものが用意されている。自分のベイブレードを強化しつつ、これらの大会を制覇して、「SUPERバトルトーナメント」優勝を目指せ!

◆町の中で、突然バトルを申し込まれることもあるから、常にベイブレードの強化を忘れずに

◆数々のライバルたちが待ち受けている、タイガースタジアムというバトル会場だ

◆ショップでパーツを買い、ベイブレードを強化しよう。不要なパーツは買い取ってもらえるぞ

◆少人数で行われる、「タートルカップ」という小さなトーナメントだ。腕試しにピッタリ

ベイブレードのセッティング

ベイブレードは、ビットチップ・アタックリング・ウェイトディスク・ブレードベースの4つのパーツから成り立っている。様々な種類のパーツが用意されていて、これらを自由に組み合わせて「オリジナルベイブレード」を作り出そう!

◆ビットは、チップに宿る精霊。4つの属性がある

◆ベイブレードの攻撃性能を左右するアタックリング

◆ベイブレードの防御力を左右するウェイトディスク

◆ベイブレードの機動力を左右するブレードベース

オリジナルベイブレード完成!!

◆タカラより発売中の「ベイブレード」についているビットナンバーをゲーム内で入力すると、新しいパーツなどが出現するぞ!

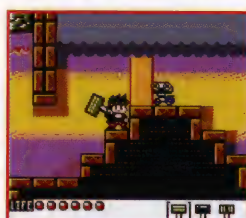
大工の源さん～カチカチのトンカチがカチ～

GB & GBカラー　ジャンル ACT

バイオックス　4月28日発売予定　価格：3980円

あの「源さん」が帰ってきた!

家庭用ゲームのみならず、パチンコでも大人気の「大工の源さん」が久しぶりにゲームに帰ってきた! 源さんに悪事を阻止され続けた、悪の企業「くろもく組」が、経営不振を打破するべく、地上げ用巨大ロボットを開発しようとしている。この悪企みを、ハンマーを使った多彩なアクションで阻止していくのが源さんの目的だ。

◆ロボットを半分作ったところで資金が底をついた「くろもく組」。資金稼ぎの悪だくみをする

◆このゲームはアクションパズル。ハンマーは攻撃だけでなく、防御や移動の補助にも使うのだ

◆1つのステージが細かく区切られているので、ちょっとした時間を利用して遊べるぞ

◆各ワールドの最後には、ボスキャラが待ち受けている。ハンマーアクションを駆使して倒せ!

フェレット物語～ディア・マイ・フェレット～

GBカラー専用　ジャンル SLG

カルチャーブレーン　4月28日発売　価格：3900円（予価）

人気のペットを飼ってみよう!

とっても人なつっこい、イタチ科の小動物「フェレット」の育成ゲームだ。エサや掃除の世話や健康管理はもちろんのこと、一緒にミニゲームで遊ぶことによって、フェレットと仲良くなろう。そのミニゲームは、フェレットレース・どきどきジグソー・だんだんダンスの3種類が用意されている。どれも簡単な操作で楽しめるぞ。

◆ケージの中だけではなく、外にも連れ出せる。枯れ葉にくるまったフェレットが可愛らしい

◆ミニゲームの1つ、「だんだんダンス」。上手に踊れると着せ替え用の服がもらえるんだ

◆フェレットはイタズラ好き。買い物袋の中に入って、一緒に買い物に行きたいとせがんでいる

◆ファッションショーも開催される。ダンスでもらった服を着て、優勝をめざそう!

ディノブリーダー4

GB & GBカラー　ジャンル SLG

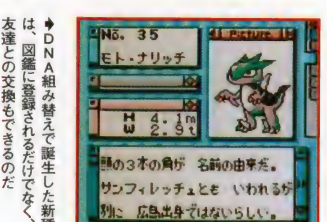
J・ウイング　4月28日発売予定　価格：4800円（予価）

新種の恐竜を創り出そう!

おなじみ恐竜育成シミュレーションの第4弾。恐竜の種類やDNA合体システムなど、大幅にパワーアップしているぞ。仲間にした恐竜の世話をしながら、一緒に冒険の旅に出よう。途中で遭遇する敵を倒して、「フュージョン」にたどり着くと、恐竜のDNA組み替えができるのだ。そして誕生した新種の恐竜は、新種図鑑に登録されるぞ。

◆恐竜の遺伝子を研究しているマツナガ博士が姿を消した。博士の孫とともに過去へとワープ!

◆敵との戦闘はルーレット方式で行われる。戦いに勝てばアイテムやDNAなどの戦利品を獲得

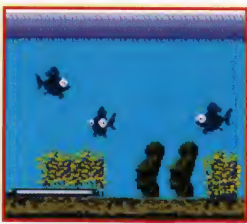
◆ディノ（恐竜）が話しかけてくるので、その要望に応えて世話をしていくシステムだ

◆DNA組み替えで誕生した新種は、図鑑に登録されるだけでなく、友達との交換もできるのだ

ごきんぎょ物語

GB & GBカラー　ジャンル SLG

カルチャーブレーン　6月30日発売予定　価格：3980円

金魚の優雅な泳ぎを眺めよう!

金魚との会話次第で育ち方が変化する、ユニークな金魚育成ゲームだ。もちろんエサや水質の管理は欠かせない。テキスト形式のシナリオモードがあるほか、通信ケーブルを使った交換や交配も可能だ。

◆育成は稚魚からスタートするぞ。この黒出目金のほかにも、全部で十数種類の魚が登場!

NINTENDO POWER　GB書き換えシステム 5月1日より書き換え開始のソフト紹介!

メーカー	ソフト名	ジャンル	F	B	書き換え価格
イマジニア	サンリオタイムネット（過去編）	RPG	8	4	1000円
イマジニア	サンリオタイムネット（未来編）	RPG	8	4	1000円
コナミ	beatmania GB	ETC	8	-	1000円
コナミ	がんばれゴエモン～天狗党の逆襲～	RPG	8	1	1000円
Jウイング	麻雀クエスト	ETC	8	1	1000円
ツクダ	オリジナルオセロワールド	ETC	1	-	1000円

※FはFブロック数、BはBブロック数です。

第6回 全国の64DDファンに毎月最新情報をお届け!!

64DD通信

ロクヨンディーディー

ランドネットに新たな遊びが続々登場!!

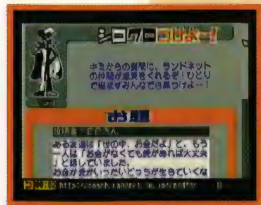
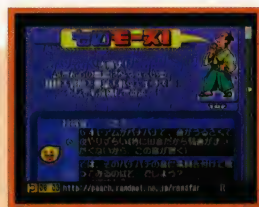
64DDネットでGO!!

「スタキャラ」のキャラがリニューアル!

「スタキャラ」はメールのキャラクターを集める、ランドネットだけのオリジナル企画だ。ネット上で自分のコレクションを公開したり、キャラを交換したりすることもできるし、将来はキャラ同士で対戦もできるようになる予定なのだ。その「スタキャラ」が今回ちょっぴりリニューアル。「スタキャラ」のキャラクターをゲットする「スタガチャ」が「スポーツシリーズ」、「ロボシリーズ」、「宝石シリーズ」になったのだ。また、「スタキャラ」をプレイしている人同士でいろんな情報を交換しながら楽しめる「スタファン」のコーナーが4月下旬から開始される予定だぞ。「スタキャラ」の最新情報は「ランドネットニュースコーナー」で随時紹介されるので、こまめにチェックしておいた方がいいぞ。

↑リニューアルされた「スタキャラ」のキャラ。スポーツシリーズとロボットシリーズのキャラだぞ

「ランドネットFAN」をチェックしよう!!

ランドネットのユーザーがわいわいと楽しめるのが、この「ランドネットFAN」のコーナーだ。3つのコーナーが用意されているので、いろんな楽しみ方ができるぞ。さて、どのコーナーで盛り上がろうかな。

↑「ものモース!」。疑問・質問・俳句・イラスト…なんでもござれの自由なコーナーだ

↑「シロクロつけよー!」。君の悩みや質問にランドネットの仲間が答えてくれるのだ

↑「ヤングNOW」。ランドネットからのメッセージやイベント情報などが満載なのだ

64DDイラストの殿堂

おかげさまでイラストの枚数も最近は多くなってきました。読者のみなさんありがとうございます。でもドシンのイラストが圧倒的に多いのがちょっと残念。今月は『F-ZERO X』が登場するし、カッコイイマシンのイラストとかも送ってきてね。

↑ふと大空を見上げた時に、その広さと美しさに感動するよね。憧れるよね【千葉県／へにょらさん】

↑ラブ巨人とヘイト巨人って、見た目は全然違うけど、本当はとっても仲良しだったんだね【栃木県／毛塚さん】

↑『ゼルダの伝説DD』を楽しみにしてる人って本当に多いよね。宮本さんお願いします【千葉県／ハイラル真湖】

「ゲットモール」でゲットしよう!!

64DDのソフトはもちろん、いろんな周辺機器やグッズなんかもランドネットの「ゲットモール」で申し込めるのだ。64DDの新作ソフト、『日本プロゴルフツアー64』や『巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合』はここでしか申し込めないぞ。「ゲットモール」へ急げ!!

↑『日本プロゴルフツアー64』は3500円で予約受付け中だぞ

↑N64版の『F-ZERO X』がなんと2200円で販売されている。これはお買い得!!

先着3000名にプレゼントあり

↑予約先着3000名に幻の「世界ドシン博覧会」のチケットがプレゼントされるのだ。なんと「ド解戦Param派」のお手製だぞ

6400新作フラッシュ! FLASH!

チッコってどうやらハートのことみたい

巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合

さらなる『解放戦線』の謎が判明!!

タイトル	巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合
開発元	ド解線 Param派
発売元	ランドネットDD
配布開始	5月下旬
価格	3333円
ジャンル	シューティングゲーム
プレイ人数	1人用
備考	『巨人のドシン1』補助ディスク

ドシンのファンである、君の夢の中の話…

ゲームの舞台となる1996年「世界ドシン博覧会」会場は、なんと夢の中の世界。夜遅くまで『巨人のドシン1』を遊んだ君が、ベットの中で見る夢。ドシンが大好きな君は、夢の中でもドシンと遊ぶのだ。

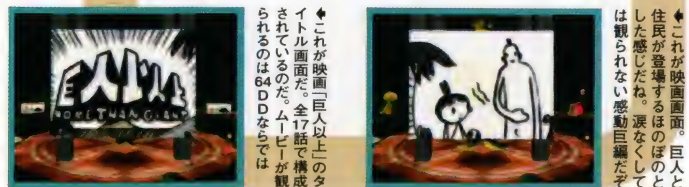
➡これが夢の中の博覧会。地図まであってなかなかリアルな夢のようだねえ

⬅これがドシン大好きなチビッコの部屋。「世界ドシン博覧会」の夢をみているようだ

ドシンファンのための映画「巨人以上」を観よう

このゲームではドシンファンの君のために作られた映画「巨人以上」を観ることができるのだ。この映画を観るためには、「世界ドシン博覧会」にある各パビリオンのクイーンコンパニオンたちから与えられる命令(難題)に応えなければならないぞ。がんばって命令に応えて、17話に分割された映画「巨人以上」のストーリーの全編を明らかにしよう!! 最終話まで観たとき、ナゾに満ちた巨人やソドルの全てが理解できるはずだ。ドシンファンなら絶対に、全話観るしかない!!

⬅これが映画「巨人以上」のタイトル画面だ。全17話で構成されているのだ。ムービーが観られるのは64DDならではは

⬅これが映画画面。巨人と住民が登場するほのぼのとした感じだね。涙なくしては観られない感動巨編だぞ

映画「巨人以上～MORE THAN GIANT～」について

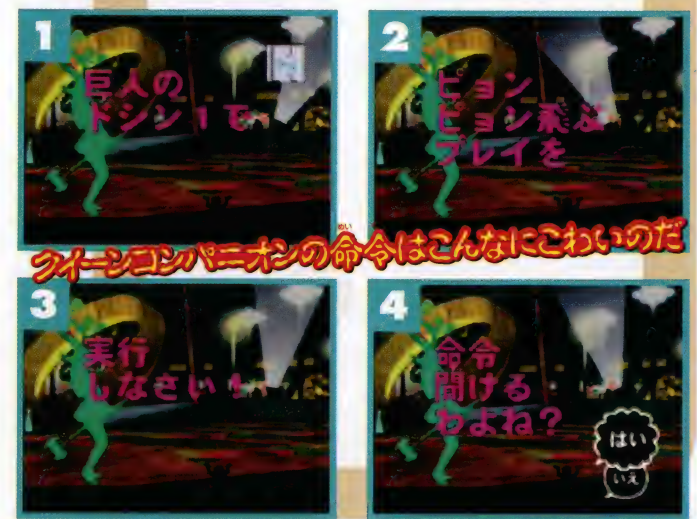
この映画の制作を担当しているのは西島大介さんとコヤマシゲトさんの2人。今回の映画はいわゆるゲームムービーとはまったく違う。可愛らしくも斬新で、洗練された映像表現なのだ。

西島 大介：1974年生まれ。映像作家、イラストレーター、ライター。98年MTVステーションIDコンテスト入選後、コヤマシゲトと黒人コンピュータ結成。翌年「VIDEO!～Wonder Festival'99[夏]style」を発表。UNDERSELL ltd.所属。

コヤマ シゲト：1975年生まれ。イラストレーター、キャラクターデザイナー。イラストレーターとして「G20」vol.6でデビュー。現在新世代プロジェクト「ギプス」に参加。UNDERSELL ltd.所属。

クイーンコンパニオンから過激な命令がとぶ

17人のクイーンコンパニオンは映画を観せてくれるかわりに、かなり難しい『巨人のドシン1』でのプレイを命じてくるのだ。君は、こわい命令とその口調に耐えなければ、映画「巨人以上」を観る悦びを味わえない。また、クイーンコンパニオン全員の命令に応えられるほど、『巨人のドシン1』をやり込んでいるだろうか? ドシンファンの真価が問われるのだ。

クイーンコンパニオンの命令はこんなにこわいのだ

チッコをかけてドシンを解放しよう!!

『解放戦線』のもうひとつの目的はドシンを解放すること。なんと「世界ドシン博覧会」の会場中央には、巨人のドシンが鉄格子に囲まれてとらえられているのだ。仲間を増やして闘い、巨人にチッコ(ハート)をかけて巨人を大きくしよう!! そう、鉄格子を破ってしまうぐらいに巨人を大きくして、巨人を解放してあげるのだ。

➡鉄格子に囲まれたドシンにチッコをかけて巨人を大きくしよう。画面右下にあるのがチッコメータだ

➡会場には、君に闘いを挑んでくるチビッコやヴィーナスチヨッパーズ1996がウヨウヨしているぞ

タイトル	F-ZERO X EXPANSION KIT
開発元	任天堂
発売元	ランドネットDD
配布開始	4月予定

ジャンル	レース他
プレイ人数	1～4人用
備考	N64版『F-ZERO X』が必要 振動パック対応

64DDで登場する『F-ZERO X EXPANSION KIT』は、N64版『F-ZERO X』といっしょに使うことにより、カセット版にはなかったいろんな機能を加えることができるのだ。特に『F-ZERO X』をとことん遊びつくしたという人にピッタリ。このディスクを使えば、さらなる遊びの可能性が大きく広がっていくのだ。今月号では、このディスクによって追加されたおもな新機能を紹介するぞ。

専用ディスクの登場で『F-ZERO X』の世界が進化した!!

コースエディット

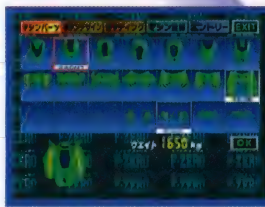
このディスクのメインとなる機能が「コースエディット」だ。多機能でありながら、初心者にもやさしい操作で自分だけのオリジナルコースを作ることができるぞ。N64版の『F-ZERO X』のコースも、このディスクの中に入っている機能とほぼ同じものを使ってデザインしているのだ。微妙なカーブの曲がり具合や坂道の角度、トンネルやパイプ、ダッシュプレートの有無など自分のアイデア次第でほぼ無限のコースが作れるぞ。

◆最初はあまり難しい事を考えずにとにかくいろいろとやってみよう

◆これは1分くらいで簡単に作ったコースだけど実際に走ってみると感動的だぞ。走りながらこまめに修正していくのがポイントだ

マシンエディット

プラモデルを作るような感覚で、いくつかのパーツを組み合わせてオリジナルのマシンが作れるのがこのモードだ。もちろんパーツのカラーやマシンに貼り付けるステッカーも選択可能だ。君だけのカッコイイマシンに仕上げよう!!

◆パーツを選ぶと今度はマシンのデザイン、ライン、マーク、カラーの3つのメニューがあるぞ

◆フロント、リア、ウイングの3つのパーツを組み合わせる。右側にあるものほど重いのだ

◆マシンの性能を決定する、ボディ、ブースト、グリップの調整。でも3つの要素すべてをAにはできない。君なら、どう振り分ける?

ニューコース

新たに「DD-1 CUP」、「DD-2 CUP」の2つのカップ戦を選べるようになった。さらには自分で作ったコースで競う「EDIT CUP」も追加されたぞ。

◆「DD-1 CUP」、「DD-2 CUP」が新たに登場だ。全部で12の新しいコースで遊べるのだ

◆「EDIT CUP」では、自分が作ったオリジナルコースでグランプリや対戦ができるのだ

◆ニューコースはどれも作り込まれたユニークなものばかりだ。難易度も上がっているぞ

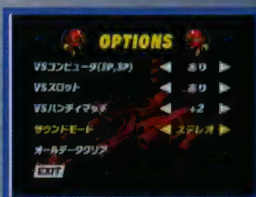
ニューマシン

「SUPER FALCON」、「SUPER STINGRAY」、「SUPER CAT」という、超高性能マシン3台が新たに使えるようになった。これらのマシンは「BLUE FALCON」、「FIRE STINGRAY」、「WHITE CAT」との入れ替えで遊べるようになるのだ。

◆これらの3台は非常に優れた性能のマシン。マシンエディットでは作れないぞ

セーブ能力が格段に向上し、より進化した64DD版

これぞ大容量の書き込みができる64DD最大のメリットだ。オリジナルのコースやマシンは、それぞれ100個まで保存することが可能。これならいろんなコースやマシンを作ることができそうだ。また、オリジナルのコースやマシン、ゴーストデータは、別のディスクにコピーすることもできるのだ。友達に自慢のオリジナルコースやゴーストにチャレンジしてもらおう。なお、ゴーストは自分で作ったコースも含めて各コースに3つずつセーブできるようになったのだ。

◆100個ものコースデータが保存できるのだから、最初は練習のつもりでバンバン新しいコースを作ろう

◆レース中のBGMもステレオになるし、新コース登場で新曲も追加されているぞ。音楽も楽しみだね

タイトル	日本プロゴルフツアー64
発売元	メディアファクトリー
開発元	セタ
価格	3500円
配布開始	5月上旬予定
ジャンル	スポーツ（ゴルフ）
プレイ人数	1～4人用

実際にプロのトーナメントが開催される、日本有数の名門コースが登場するこのゲーム。今月は、このゲームでプレイできる素晴らしい10コースを紹介しよう。

こんなすごいコースでプレイできるのはこのゲームだけ!!

このゲームでプレイできるコースはこのページで紹介している全10コース。どのコースもプロのトーナメントが開催されている有名なコースばかりだぞ。ゴルフゲームでは定評のあるセタが開発を担当していることもあって、コースの再現性はバッチリだ。等高線データや植林図などに基づき、実際の地形が忠実に再現されているのだ。実際にこれらのコースでプレイしたことがある人なら、そのできばえに感心するはずだ。また、刻々とかわる天候や、時刻による微妙な変化ももりこまれているので、臨場感あふれるプレイが楽しめそうだ。

茨城ゴルフ倶楽部 東コース

所在地
- 茨城県

大会開催名
- アジアンツアー日本大会
- キリンオープンゴルフ選手権競技

宇部カントリー倶楽部 万年池東コース

所在地
- 山口県

大会開催名
- 宇部興産オープンゴルフトーナメント

表蔵王国際ゴルフクラブ

所在地
- 宮城県

大会開催名
- JCBクラシック仙台

芥屋ゴルフ倶楽部

所在地
- 福岡県

大会開催名
- 久光製薬KBCオーガスタゴルフトーナメント

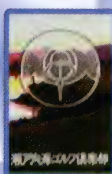
スポーツ振興カントリー倶楽部 山の原コース

所在地
- 兵庫県

大会開催名
- つるやオープンゴルフトーナメント

瀬戸内海ゴルフ倶楽部

所在地
- 岡山県

大会開催名
- ミズノオープン～全英への道～

セベ バレステロスゴルフクラブ 泉コース

所在地
- 福島県

大会開催名
- アコムインターナショナル

袖ケ浦カントリークラブ 袖ケ浦コース

所在地
- 千葉県

大会開催名
- ブリヂストンオープンゴルフトーナメント

太平洋クラブ 御殿場コース

所在地
- 静岡県

大会開催名
- 住友VISA太平洋マスターズ

よみうりカントリークラブ

所在地
- 兵庫県

大会開催名
- よみうりオープンゴルフトーナメント

64DD SOFT CATALOG 6400ソフトカタログ

「教えて塚本さん」と64DDソフトカタログは新作ソフトが編集部に届いたこともあって、今月はお休み。楽しみにしていたみなさんごめんなさいね。

登場予定の64DDソフト

- ウォール街（仮）
- 現代大戦略 Ultimate War
- 井出洋介の麻雀塾
- F-ZERO X EXPANSIOPN KIT
- 日本プロゴルフツアー64
- サウンドメーカー（仮）
- DDシーケンサー（仮）
- マリオアーティストポリゴンスタジオ
- DT DD版（仮）
- デザエモンDD（仮）
- 巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合

配布済みの64DDソフト

- 巨人のドシン1
- マリオアーティスト ペイントスタジオ
- マリオアーティスト タレントスタジオ
- シムシティー64
- ランドネットディスク（通信に必要なディスク）

4月にはいよいよ待望の、『F-ZERO X EXPANSION KIT』が登場だ。くわしくは左のページを見てね。

あ…見ちゃダメ♡

ケインニッヒ将軍画伯

いやはや参りました！ 何がって、みんなが送ってくれるイラストの枚数が半端じゃないっす。なんと今月だけで、軽く1000枚は超えてます。しかも、どのイラストも渾身の力作ばっかりで、量とともに質が高い。採用作品を選考しなくちゃいけないのに、思わず見とれちゃいます。ページ増やした方がいいかな？

イラスト：記村隆鶴

イラストの特大殿堂

◆文通とかしちゃいたいそうです。でもトラブルがあるといけないので、コメント欄に住所は書けないっす。ごめんね

【東京都／奥内あまんさん】

◆もうすぐ「ムジュラ」で遊べるけど、このイラストを見ると、「ムジュラもいいけど木の実もね！」って気になります

【埼玉県／空太さん】

◆かっちょいい！ステンドグラス風にリンクのイラストを仕上げてくれました。「ムジュラ」の怪しげな世界とマッチしてるよね

【静岡県／きりんさん】

◆だーれだ？ 正解は、ボムチュウボーリングのお姉さんです。「ムジュラ」にも違う役で登場するぞ。楽しみ

【東京都／はやりのうしさん】

◆今月は、特に「ゼル伝」のイラストが多かった！いろんな角度で描いてくれる絵が、それぞれ個性的でいいよね

【千葉県／沖野つかささん】

◆27日は仕事を休んで「ムジュラ」にはまりこむそうです。超大型連休だねぇ。俺も連休ほしいなぁ…

【岡山県／まあめいどさん】

◆リンクと仮面。ダークで怪しい感じが、イラストの雰囲気を盛り上げてるよね

【秋田県／プチ仮面さん】

◆はいそうです。俺もどっぷりとハマりました。たえず持ち歩いて遊んじゃってますです

【岡山県／姫月さん】

◆サリアとマロン、好みが分かれるところだよね。ちなみに俺は、マロン派です。イラストも生き生きしててグー

【大阪府／姫松さん】

◆おおう、色違いポケモンだ！ピンクのバタフリーだ！色違いを探し始めるときりがないんだなこれが…

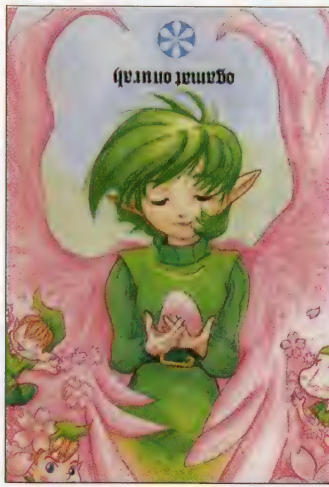
【奈良県／山村彩世理さん】

◆大変だよね。レベッカも。18なのにゾンビに囲まれちゃってね。べそだってかきたくなるよね

【茨城県／上枝亜沙子さん】

今月のお題『春』

◎次回のお題は『カービィ』。次々回のお題は『仮面』。

◆春のタマゴを抱きしめる森のヒト、サリア。確かに春って、柔らかいベールが体を包み込んでくれるような優しさがあるよね。サリアみたいに…

【千葉県／猫吉さん】

◆シレンとタンポポって似合うもんだねぇ。風来人とは言っても、まだ幼いシレン。かわいいタンポポの花が、そんな幼さを表現しているみたいだね

【長野県／からさん】

◆なんとハル研のゲームモニターに選ばれて、いち早く「カービィ」を遊べたんだって。大学も合格して、最高の春だそうです。そんな元気なイラストだよ

【福岡県／ラ☆ジェンさん】

◆「春ですネェ。日本の春は桜ですョ」とのコメント。花が散っても、葉桜がまたきれいなんだよね

【新潟県／疾風時雨さん】

◆イラストは「がんばれゴエモン」でおなじみのヤエちゃん。八重桜の中のヤエちゃんだって

【愛知県／風間とうかさん】

◆春ってことで高校入学のイラスト。この制服は描代子さんが入学する高校の制服だとか

【岐阜県／描代子さん】

◆おなじみDKクルーのお花見だ！モンキーラップを歌いながら、「花よりバナナ」な感じ。心優しいチャンキーは、花の方がいい？

【神奈川県／サワムラーKAZUさん】

◆花畑でかくれんぼしてるミュウって感じがするイラストだね。ピンクの花にピンクのミュウがかわいい

【埼玉県／松本郁子さん】

◆ペンネームが変わりました。元ポカトゥーさんです。さすがの勇者リンクも、花見でぶっとんでるマリオ達にはかなわない？ルイージの代わりだったりして

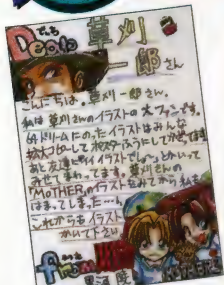
【大阪府／みZほさん】

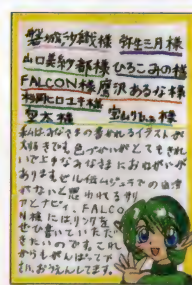
◆春爛漫の桜の下で、気分よさげに日本酒をすするゴエモン。うしろの2人もいい味です

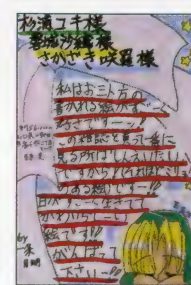
【神奈川県／まりおさん】

◆春眠暁を覚えず、と。昔の人はいいこと言うねぇ。暁を覚えないほど寝たい、今日この頃です

【広島県／ぷりゅさん】

イラストファンレター

◆拡大コピーしてポスターにするなんて、気合い入ってるね！

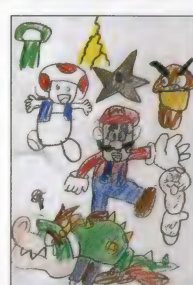
【大分県／黒川綾さん】

◆もしかしたら次々回のお題で実現するかもよ

【滋賀県／冷沙みづがめさん】

◆まっさきにこのページを見てくれるなんて、うれしいねぇ

【山口県／一条月明さん】

イラスト10歳未満

◆誰がリンクとくっついても、必ず誰かがやきもち焼きそうだよね

【群馬県／佐々木梓さん・9才】

◆ヒマがあれば絵を描いてるんだって。この絵は「マリパ」かな？

【千葉県／たかしさん・8才】

◆目がきらきらしてるよね。きっとココロがきれいなんだね

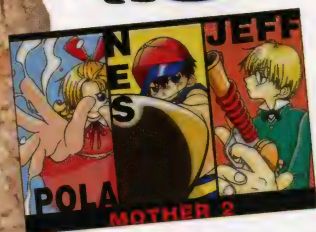
【千葉県／なおあきNESSさん・5才】

イラストの高層雑居ビル

◆東京へ引っ越すために、この絵が長崎で最後に描く絵だとか。寂しくてもポジティブにがんばるって。えらい！【東京都／あるまじろさん】

◆たぶん、きっと、『ムジュラ』ってプレイしたらまず呆然としそうな予感。プレイの感想も聞かせてね【東京都／さかざき咲羅さん】

◆リボンちゃんのハネの透明感がいい感じです。いかにも軽やかに飛び回れそうな感じがするね【北海道／ぺちょんさん】

◆やっぱし「スーマリ」は面白い記念イラスト。それにしてもマリオが「スト!!」のベガみたい…【愛知県／サルムント雁さん】

⬆今となってみると、このコンビってなんだか迫力があるんだね【東京都／ミレーさん】

◆確かにこの剣かっこいいよね。例のピンクのヤツも気になるけどさ。ピンク玉め～【大阪府／はるさめまななさん】

◆『ムジュラ』には登場しない可能性のたかいサリア。ファンにとって痛いけど、『時オカ』で大役だったからね【埼玉県／磐城沙織さん】

◆花屋の妖精リンクっていうイメージで描いてくれたイラスト。妖精っぽくハネが生えてるね【東京都／らいちゅさん】

◆おお、脇役のなかでもキラリと光る「ゼル伝」のお2人。好きなんだよね。この2人。ツボにはまりました【千葉県／ほげたらぽんさん】

⬆誌上最大の作戦だ！なんと21人もの合作。親衛隊の常連さんもたくさんいるぞ。よっくさがしてね！【21人合作／ドリーム戦隊薔薇野郎さん】

⬆原作も好きだけどゲーム（GB）も面白いそうです。やってみようかな【愛媛県／ゆすらうめさん】

◆ミカンちゃんが好きだとか。ハガネールを苦心して描いてくれました【和歌山県／小坂まり子さん】

◆とことんルイージファンとみた！ゴルフボールがなによりの証明ですね【千葉県／ちかさん】

◆DKアイランドで遊ぶコング達だね。アニメって見てる？【千葉県／森郷メジロさん】

◆ゾーラのお面をアタマに乗っけてるね。背景の月もいい味です【滋賀県／チェスナッツさん】

⬆リンクがすごく好きだから、大切にいらすとを描いてくれたそうです【三重県／田村幸恵さん】

◆おおう。うれしいねぇ、粋だねぇ。みんな頑張れ！でも信長にはならないでね【東京都、みるく姫さん】

◆その気持ち分かる。うんうん、そうだろうとも。でも花も捨てがたし…【東京都／フォーレストクィーン・サリアさん】

◆冬から春になると、夜が短くなるね。夜好きにとっては少し寂しい？【宮城県／菅田美紀さん】

◆とっても大人ぽいムサシ。アーボックも渋く見えちゃいます【東京都／助六さん】

◆「春」といえば、「牧場」の「種まき祭」だって。生命の息吹じゃー【千葉県／水無月ウルフさん】

◆桜吹雪を身にまとうと、シレンもぐっと大人っぽく感じるね。いよっ、千両役者ってね【宮城県／青賀さん】

◆キリンリキのしっぽの顔が何となく好きなんだって。デザイン画風の感じがいいね【北海道／亜朱智里さん】

◆いろいろ忙しいと思うけど、息抜きもしなきゃね。『ムジュラ』を楽しもう【愛知県／サルメンカンジャさん】

◆スーファミの「スタオ」の攻略記事を、某誌で作ったのを思い出しました【東京都／きさらぎ浅葱さん】

◆とってもさわやかな「エヴァ」イラスト。でも作者は花粉症がツライそうです（泣）【三重県／セピアさん】

◆ランドネットの掲示板にロクドリ読者が多かったって。産めよ増やせよロクドリ読者【大阪府／藤原克人さん】

◆「小さな春」「FE」のサラが持ってるキアの杖から花が咲いたんだね【東京都／キャサリンさん】

◆「祝！『ハンター×ハンター』ゲーム化」記念のイラストです【神奈川県／杉岡ユキさん】

◆うまい！まさにアイディアですな。巨人につぶされちゃたまらんよね【大分県／伊藤和彦さん】

◆ブーンブーンブーン、ブブブブーン。あの渋い音楽が聞こえてくるぜい【宮城県／藤村一輝さん】

◆『時オカ』のCGイラスト。最近『ムジュラ』一色だもんね【千葉県／緑帽ミレニアムさん】

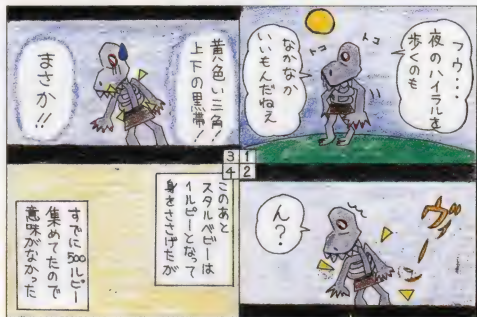
◆カービィ専科の杉村さん。毎月10枚くらいイラストを送ってくれてます【岐阜県／杉村かかしさん】

◆構図に苦労しながら初めて描いたというルト姫。それにしてはうまい！【愛知県／蒼月めぐみさん】

4コマの長屋

【京都府／ていえぬさん】

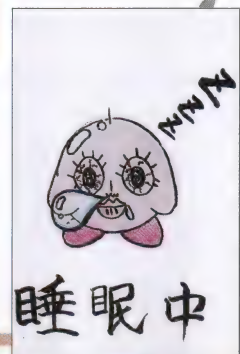
↑単純なる笑い。これぞ4コマの王道でしょう。さすがのカービィでも能力コピーをためらってしまうほどの濃さ！濃いぞ！どこまでも濃い！

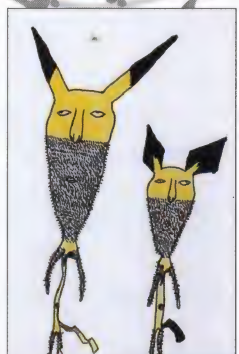
【香川県／ケメ子さん】

↑泣ける話じゃないですか。「あ、ルピーいっぱいじゃん。まぁいいや」とか言ってる人の裏側にはこんなドラマが。パラレルです。これぞ「ムジュラ」道

【千葉県／犬飼鈴助さん】

←恐るべしベル！緑の服を着たヤツといったら、まさしくあの永遠の弟しかおらんでしょう。っていうかコキリ族って全員ルイージなんだけどね。あれって、実はルイージの生まれ故郷で、サリアの正体もルイージなのでした（ウソ）

【東京都／まめかすおからさん】

←この後どうなるんでしょうか？ワドルディとうどんの能力をミックスしてみたりするんでしょうか？そうすると妙にコシが強くてシコシコとした歯ごたえのワドルディが飛び出して攻撃したりするんでしょうか？以上、春の妄想でした

キレてるかたたち

【岡山県／ヒナヒトミさん】

←ぐっすりとお休みのアイドル、カービィちゃん。マネージャーさんに合い鍵を借りて、寝顔を拝見！

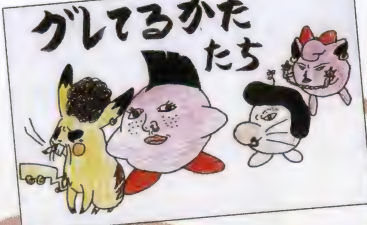
【愛知県／三太丸太さん】

←親が親なら、子も子です。さすが毛生えの流行に敏感なだけはある。でもお父さん、最近増毛してる？

【東京都／てん公さん】

←っていうかー、渋いゴリラじゃなくってぇ、シブガキ食べたゴリラ系って感じぃ？みたいなぁ

↓そんなつぶらな瞳でグレたふりをしたってだめだ。そんなんじゃまだまだあこがれのクニオ君にはなれないぞ！そんなコトしてるとGTOにはり倒さちゃうわー

【東京都／ブーさん】

今月の階級特進者

士官候補生
北海道／ぺちょんさん
福岡県／くらざわかずるさん

士官学校卒業
岡山県／まあめいどさん
奈良県／山村彩世理さん

士官学校卒業検定中
埼玉県／Dr.Ryoさん
大阪府／藤原克人さん
愛知県／サルメンカンジャさん

士官学校2年進級
愛知県／サルムント雁さん
東京都／きさらぎ浅葱さん
愛知県／蒼月めぐみさん

士官学校1年入学
埼玉県／松本郁子さん

士官学校入学候補
長野県／からさん
東京都／宝山りふぁさん
神奈川県／杉岡ユキさん

特務曹長昇格
埼玉県／磐城沙織さん
宮城県／青賀さん

特務曹長昇格候補
岡山県／弥生三月さん
岐阜県／杉村かかしさん

曹長昇格候補
岡山県／姫月さん
愛知県／風間とうかさん
大阪府／どせい男さん
神奈川県／リュウジロウさん
東京都／らいちゅさん

軍曹昇格候補
岐阜県／描代子さん
山形県／FALCONさん
愛知県／めっきーさん

伍長昇格
静岡県／きりんさん
東京都／ミレーさん
大阪府／はるさめまななさん

伍長昇格候補
東京都／はやりのうしさん
大阪府／姫松さん

上等兵昇格
大阪府／いわし利佳さん
大阪府／現夢さん

上等兵昇格候補
千葉県／沖野つかささん
東京都／さかざき咲羅さん
京都府／ていえぬさん

1等兵昇格
茨城県／上枝亜沙子さん
神奈川県／小夏みなみさん

1等兵昇格候補
大阪府／みZほさん
千葉県／犬飼鈴助さん

2等兵昇格
埼玉県／空太さん
和歌山県／小坂まり子さん
東京都／助六さん
宮城県／菅田美紀さん

2等兵昇格候補
神奈川県／サワムラーKAZUさん
東京都／あるまじろさん
神奈川県／野々木あいらさん
佐賀県／にんてん道さん
滋賀県／チェスナッツさん
東京都／フォーレストクィーン・サリアさん
東京都／キャサリンさん
東京都／まめかすおからさん

正隊員昇格
東京都／奥内あまんさん
秋田県／プチ仮面さん
千葉県／猫吉さん
福岡県／ラ☆ジェンさん
新潟県／疾風時雨さん
広島県／ぶりゅさん
福岡県／魚肉ソーセージさん
兵庫県／いっちー＆シーラさん
千葉県／ほげたらぽんさん
三重県／田村幸恵さん
千葉県／ちかさん
千葉県／水無月ウルフさん
東京都／みるく姫さん
愛知県／三太丸太さん

準隊員入隊 初採用者全員

※階級がついている隊員の諸君は、各イラストの裏に、君の階級も書いてね

イラスト募集

キャラへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼント！各イラストの裏には必ずペンネームと本名、住所を書いて送ってくれ。締切は月末必着です。

あて先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「しんえいたい」係

最新のウラワザ情報満載の「ドリームテクニック」略してドリテクコーナー

『ゴールデンアイ』特大チートコード特集
『バイオハザード2』『カービィ64』など

N64

ゴールデンアイ 007

Nintendo of America／公式情報

全ステージ&お楽しみモード解禁コマンド

この技を使えば、ゲームを進めないと選択することができないマップを選べたり、お楽しみモードをすべて解禁にすることができるぞ。やり方は、決められた画面で①〜⑩までのコマンドを順に入力するというもの。ただし入力にはコツがあり、たとえば「L+R+C右」なら、Lを押したままRを、その2つを押したままC右を押し、同時にボタンをはなす、という感じだ。

⬆コマンド入力に成功すると、画面に文字が表示され、ドリテク成功が確認できる

⬆モノクロになってしまうワイヤーフレーム。これでクリアしてみる?

ゲーム中に入力できるコマンド

ゲームを始めて、ゲーム中に下の表にあるコマンドを入力する。成功するとそれぞれの効果が現れる。再度入力すると解除される。

無敵モード

No.	コマンド
①	L ＋ ✚下
②	R ＋ C右
③	R ＋ C上
④	L ＋ ✚右
⑤	L ＋ C下
⑥	R ＋ C上
⑦	L ＋ ✚右
⑧	R ＋ ✚下
⑨	L ＋ ✚左
⑩	L ＋ R ＋ C右

オール武器モード

No.	コマンド
①	L ＋ R ＋ ✚下
②	L ＋ C左
③	L ＋ C右
④	L ＋ R ＋ C左
⑤	L ＋ ✚下
⑥	L ＋ C下
⑦	R ＋ C左
⑧	L ＋ R ＋ C右
⑨	R ＋ ✚上
⑩	L ＋ C左

弾数最高モード

No.	コマンド
①	L ＋ R ＋ C右
②	R ＋ ✚上
③	R ＋ ✚下
④	R ＋ ✚下
⑤	L ＋ R ＋ C右
⑥	L ＋ R ＋ ✚左
⑦	R ＋ ✚下
⑧	R ＋ ✚上
⑨	L ＋ R ＋ C右
⑩	R ＋ ✚左

透明人間モード

No.	コマンド
①	R ＋ C左
②	L ＋ R ＋ C上
③	L ＋ R ＋ ✚左
④	L ＋ R ＋ ✚上
⑤	R ＋ ✚上
⑥	L ＋ C左
⑦	R ＋ C上
⑧	L ＋ C下
⑨	L ＋ R ＋ ✚左
⑩	R ＋ ✚右

ワイヤーフレーム

No.	コマンド
①	R ＋ C下
②	L ＋ R ＋ ✚下
③	L ＋ ✚右
④	R ＋ C上
⑤	L ＋ R ＋ C右
⑥	R ＋ ✚上
⑦	L ＋ ✚下
⑧	L ＋ ✚右
⑨	R ＋ C左
⑩	R ＋ C上

透明人間モード対戦用

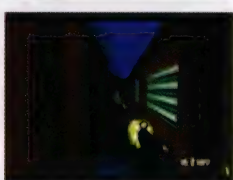
No.	コマンド
①	L ＋ C上
②	L ＋ R ＋ C左
③	R ＋ ✚上
④	L ＋ C右
⑤	R ＋ C左
⑥	L ＋ ✚右
⑦	L ＋ R ＋ C左
⑧	L ＋ C右
⑨	L ＋ ✚上
⑩	L ＋ R ＋ C下

ステージ（隠しステージをのぞいた全17面）出現コマンド

1人用のステージ選択画面で、表のコマンドを入力すると、各ステージを選択できるようになる。またイージーがクリアしてある状態になっている。

↑ステージの順番通りにコマンドを入れないと成功しない

↓隠しステージアステカは、アンテナのハードクリアで…

←オール武器モードで、スタンガンが使うボンド

←狭い通路に敵がひしめきあうステージ、軍用列車

化学工場	
①	L＋R＋C上
②	R＋C左
③	L＋✚左
④	R＋C上
⑤	L＋✚左
⑥	R＋C下
⑦	L＋C右
⑧	R＋✚右
⑨	L＋R＋C上
⑩	L＋✚右

脱出	
①	L＋R＋✚左
②	R＋✚左
③	L＋C上
④	L＋✚左
⑤	R＋C上
⑥	R＋C下
⑦	R＋C右
⑧	R＋✚右
⑨	L＋✚下
⑩	R＋C左

雪原	
①	R＋C左
②	L＋R＋C上
③	L＋✚左
④	R＋✚上
⑤	R＋✚左
⑥	L＋✚上
⑦	R＋C下
⑧	L＋✚右
⑨	L＋C右
⑩	L＋R＋✚下

地下基地	
①	L＋C下
②	R＋✚右
③	L＋C右
④	R＋C左
⑤	L＋C下
⑥	L＋R＋✚左
⑦	L＋C右
⑧	L＋R＋✚上
⑨	R＋C右
⑩	L＋✚上

サイロ	
①	L＋✚上
②	R＋C下
③	L＋✚左
④	R＋✚下
⑤	L＋C左
⑥	L＋R＋C右
⑦	L＋C上
⑧	R＋✚右
⑨	R＋✚右
⑩	R＋C右

巡洋艦	
①	R＋C上
②	L＋✚下
③	R＋C右
④	L＋✚左
⑤	L＋R＋✚上
⑥	L＋R＋C下
⑦	R＋C右
⑧	R＋✚上
⑨	L＋R＋C下
⑩	R＋✚上

雪原（2）	
①	L＋C下
②	L＋R＋C右
③	R＋C右
④	R＋C上
⑤	R＋C左
⑥	L＋✚右
⑦	L＋R＋C上
⑧	L＋C上
⑨	L＋R＋✚下
⑩	L＋C右

地下基地（2）	
①	L＋✚下
②	R＋✚下
③	L＋R＋C上
④	L＋✚左
⑤	L＋R＋✚右
⑥	L＋C左
⑦	R＋✚右
⑧	L＋C上
⑨	L＋✚左
⑩	L＋C下

銅像公園	
①	L＋R＋C下
②	L＋R＋C下
③	L＋✚右
④	L＋R＋✚左
⑤	R＋✚左
⑥	R＋C右
⑦	L＋R＋✚左
⑧	R＋C上
⑨	R＋C下
⑩	R＋✚右

軍用書庫	
①	R＋✚左
②	L＋R＋✚上
③	L＋R＋C下
④	R＋✚左
⑤	L＋R＋C右
⑥	L＋✚左
⑦	L＋R＋✚右
⑧	L＋R＋C下
⑨	L＋✚上
⑩	R＋C下

市街地	
①	L＋R＋C左
②	L＋C右
③	L＋✚上
④	L＋R＋C下
⑤	R＋C右
⑥	R＋C下
⑦	R＋✚左
⑧	R＋C下
⑨	R＋C上
⑩	L＋✚下

駅	
①	L＋✚下
②	L＋✚下
③	R＋C下
④	L＋C右
⑤	L＋R＋✚右
⑥	R＋C左
⑦	L＋✚下
⑧	L＋C左
⑨	L＋C右
⑩	L＋✚上

軍用列車	
①	R＋✚左
②	R＋C下
③	R＋C右
④	L＋R＋✚左
⑤	L＋✚右
⑥	R＋C下
⑦	L＋✚左
⑧	L＋R＋C左
⑨	L＋✚上
⑩	L＋C上

ジャングル	
①	R＋C下
②	R＋✚左
③	L＋R＋上
④	R＋✚右
⑤	R＋✚下
⑥	R＋✚下
⑦	R＋✚上
⑧	R＋C左
⑨	R＋C上
⑩	L＋R＋✚左

秘密基地	
①	L＋C下
②	R＋✚下
③	L＋✚右
④	R＋C右
⑤	R＋C下
⑥	R＋✚左
⑦	R＋✚左
⑧	R＋C上
⑨	R＋✚左
⑩	L＋R＋C上

ポンプ施設	
①	L＋下
②	R＋C下
③	L＋R＋上
④	L＋右
⑤	R＋C上
⑥	R＋C左
⑦	R＋上
⑧	L＋C左
⑨	L＋上
⑩	R＋C左

アンテナ	
①	L＋R＋C上
②	L＋左
③	R＋下
④	L＋下
⑤	L＋C上
⑥	L＋下
⑦	R＋右
⑧	R＋C上
⑨	L＋C左
⑩	R＋右

「ゴールデンアイ」のコマンド技のドリテクは入力のタイミングにコツがある。ゆっくりでもいいので、正確に入力してみよう。必要なのはスピードよりも正確さだぞ。

ゴールデンアイのお楽しみモードを出現させるコマンド技は、お楽しみモード画面でコマンドを入力する必要があるので、お楽しみモードが出現していることが前提条件だぞ。

D お楽しみモード全20項目出現コマンド

お楽しみモード画面で表のコマンドを入力する。成功すると、効果音が鳴るので、一度メニューに戻る。再度その画面に来ると項目が出現する。

◆お楽しみモードは、オン/オフで切り替えよう

◆DKモードをオンにすると、頭がデカくなるぞ

	無敵モード	オール武器モード	透明人間モード	弾無制限モード	DKモード
①	R＋✚左	✚下	L＋R＋C左	L＋C左	L＋R＋✚上
②	L＋✚下	✚左	L＋R＋C下	L＋R＋✚右	C右
③	✚左	C上	L＋C左	C右	R＋✚左
④	✚上	✚右	R＋C左	C左	R＋✚上
⑤	✚下	L＋✚下	R＋✚右	R＋✚左	Up
⑥	R＋C左	L＋✚左	L＋R＋✚左	L＋C下	R＋✚右
⑦	L＋C左	L＋✚上	L＋✚右	L＋R＋✚左	✚上
⑧	L＋R＋✚左	C左	✚左	L＋R＋C下	L＋R＋C下
⑨	L＋R＋✚右	✚左	L＋R＋C左	L＋✚上	L＋R＋✚下
⑩	L＋C左	C下	L＋✚下	C右	L＋R＋C左

	タイニーボンドモード	ペイントボール	PP7シルバータイプ	PP7ゴールドタイプ	レーダー無し対戦用
①	L＋R＋✚下	L＋✚上	L＋✚左	L＋R＋✚右	R＋✚上
②	R＋✚下	C上	L＋R＋✚上	L＋R＋✚下	C下
③	L＋C下	R＋✚右	L＋✚右	L＋✚上	C左
④	✚左	L＋R＋C左	L＋R＋✚上	L＋R＋✚下	C上
⑤	R＋C左	L＋✚上	L＋R＋C左	C上	L＋✚下
⑥	L＋R＋C下	R＋C下	L＋R＋✚左	R＋✚上	R＋✚上
⑦	✚右	L＋C下	L＋R＋✚下	L＋R＋✚右	C左
⑧	✚下	L＋R＋C下	C下	L＋✚左	✚右
⑨	R＋C下	L＋R＋✚上	L＋R＋✚右	✚下	R＋✚左
⑩	R＋✚右	L＋C下	L＋R＋✚左	L＋C下	R＋✚右

	ターボモード	敵ターボモード	敵スローモード	全敵Rランチャー	両手Rランチャー
①	L＋✚下	L＋C下	L＋R＋✚左	L＋R＋C下	R＋✚右
②	L＋C下	L＋C左	L＋R＋✚左	C左	L＋✚上
③	L＋R＋✚上	C下	L＋R＋✚下	R＋C下	✚下
④	R＋C下	C右	L＋R＋✚左	C下	✚下
⑤	✚左	C左	C右	C下	R＋C下
⑥	R＋✚下	L＋R＋✚右	L＋R＋✚下	L＋R＋C下	L＋✚左
⑦	L＋C下	C右	L＋R＋✚下	L＋R＋✚上	L＋C左
⑧	✚上	L＋R＋✚上	L＋✚下	C下	R＋✚上
⑨	R＋✚下	R＋C左	C左	R＋✚上	R＋✚下
⑩	L＋✚右	L＋✚左	C上	L＋✚上	R＋C左

	両手Gランチャー	両手PC-P90	両手手投げナイフ	ライフル／ランチャー	両手レーザー銃
①	R＋✚下	✚上	R＋C左	R＋C下	L＋右
②	R＋✚上	✚右	L＋✚左	L＋✚右	L＋R＋C左
③	右	L＋✚左	✚上	R＋C左	L＋✚下
④	L＋R＋C下	R＋✚下	L＋R＋✚右	R＋✚右	R＋✚左
⑤	L＋✚右	L＋✚上	✚右	L＋R＋✚右	R＋✚下
⑥	R＋✚左	L＋C左	L＋R＋C左	L＋R＋✚上	L＋✚右
⑦	✚左	L＋✚左	L＋R＋C左	L＋✚下	C上
⑧	✚下	✚右	R＋✚下	R＋✚左	✚右
⑨	✚上	C上	R＋✚左	L＋✚右	R＋✚右
⑩	R＋C下	L＋R＋✚下	R＋C左	L＋C左	L＋R＋✚上

N64

中夢 バイオハザード2　カプコン／公式情報

無敵コマンド

ロード画面で「✚下、下、下、下、左、左、左、左、L、R、R、L、C上、C下」と入力してみよう。成功すると、主人公が無敵になるぞ。このコマンドがあれば、Sランクも楽勝！ナイフクリアだって夢じゃないぞ。

⬆コマンドはこの画面で入力する。成功すると、1度タイトル画面にもどるぞ

N64

いねむり カービィ64　東京都／鶯さん

ミニゲームのレベルアップ

初めてミニゲームをプレイするときには、コンピュータのレベルは「よわい」しか選択できないけれど、「よわい」をクリアすると「ふつう」が登場するぞ。さらに勝っていくと「つよい」「めちゃつよ」が登場するのだ。

⬆友達と対戦する前に、「めちゃつよ」で腕をきたえておくといいかもね

N64

いねむり カービィ64　山口県／マジーンゴーさん

冷蔵庫で体力回復

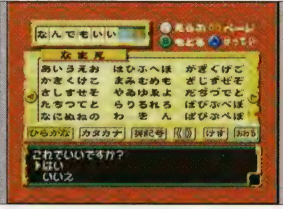
アイスとスパークを能力ミックスすると、カービィが冷蔵庫になって攻撃するよね。そのとき、冷蔵庫からいろんなものが飛び出すけど、その食べ物を拾うと体力が回復するんだ。便利な能力だよね。

⬆冷蔵庫から食べ物が飛び出す攻撃。この食べ物を食べると体力が回復するぞ

N64

いねむり カービィ64　奈良県／ポケ・カービィさん

ワドルディの頭にのっちゃえ！

ポップスターのステージ2で、ワドルディにロープウェイに乗せてもらう所があるよね。実はそこでワドルディの頭の上に乗っかる事ができるんだ。でも、アイテムもとれないし、あんましいいことはないかも…。

⬆ワドルディの頭の上に乗ってみました。意味はないけど、一度やってみる？

N64

おねしょ 糸井重里のバス釣りNO.1　決定版　秋田県／チビッコヘイトさん

私の名前は「なんでもいい」

最初に、「あたらしくはじめる」でゲームを始め、名前の入力画面で何も入れずに決定しよう。すると、名前が「なんでもいい」になってしまうぞ。何でもいいや、って思っていても、この名前はいやだなぁ…。

⬆いかにも糸井さんっぽい仕掛けです。『マザー2』を思い出すなぁ

GB

中夢 カードヒーロー　埼玉県／カエルルさん

かちぬきバトルで、デッキ自由自在

バトルセンターで行われるマスター限定のかちぬきバトルでは、決められたマスターのデッキしか使えないよね。でも、バトル前に使用デッキを確認されたら「チェンジ」を選び、セレクトボタンでデッキいちらんを見る。そして、Bボタンで元の画面に戻ると全プロルールのデッキが！

⬆ここでセレクトを押して、Bでキャンセル。全プロ用デッキが使用可能に

「カードヒーロー」のドリテクは、ホワイトマスター大会なら、ホワイト用プロデッキが2つ以上、ブラックマスターなら、ブラック用プロデッキが2つ以上ないとできないぞ

大募集！ドリームテクニック!!

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、ドリームテクニック（略してドリテク）を大募集中！大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な賞品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

※ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪夢…時価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係

Fax 03-3230-0675（A4用紙で送ってね）

はがきの書き方

❶ゼルダの伝説　ガラスの仮面
❷ツキが落ちる！
ゲームを始めたら、モンモン牧場にいって、紫バラの人からガラスの仮面をもらおう。その仮面をかぶると、さっきまでバカヅキだったはずなのに、とたんにドラを一発で振り込んでしまうほどツキが落ちてしまうのだ！
❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
ゲルーシ宮本（102）　P.N情開
電話 03-1111-2222

なんというかN64ソフトのタイトルがずいぶん少なくなってしまいました。来月はさらにここから減ってしまうと思われます。もう新しいハードに移行ってことなんでしょうか？ ちょっと寂しい気もしますな〜…。

RPG	ロールプレイング	SHT	シューティング
ACT	アクション	SPT	スポーツ
格闘ACT	格闘アクション	TAB	テーブル
ADV	アドベンチャー	RAC	レース
SLG	シミュレーション	ETC	その他
PUZ	パズル	GBP	64GBパック対応

それでも新タイトル3本追加!! N64の奮闘を願う

MOTHER3 豚王の最期
RPG

任天堂　2000年

先月の糸井さんのインタビューでは発売時期が近いかと思いきや、まだ任天堂の正式リリースはなし。う〜ん、一体どこまでやきもきさせれば気が済むの〜。と思わず叫んでしまいました。今世紀最後の家族のロープレ期待です。

スーパーマリオRPG2(仮)
RPG

任天堂　2000年夏予定

なんと、なんとなんと!! 今月の任天堂のリリースでは驚くべき情報が!! それは発売時期。夏ですよナ・ツ。え、うそもーすぐじゃん。秋冬だと思っていたのにこれはうれしい誤算。ってことは来月あたりからどんどん紹介できるかもね。

不思議のダンジョン 風来のシレン2 〜鬼襲来!シレン城!〜
RPG

チュンソフト／任天堂　2000年夏予定

鬼の襲来に備えて城を作ることになった幼いシレン。プレイするたびに変化する「不思議のダンジョン」を冒険して、城の材料を集めるのだ！じっくり腰を据えて、何度でも遊ぶことができる、ファンの多いシリーズ最新作だ！

コンカーズクエスト(仮)
ACT

任天堂　未定

『バンジョーとカズーイの大冒険』や『ドンキーコング64』など3Dアクションに強いレア社が開発している。リスのコンカーが悪者をやっつけるために冒険を繰り広げるアクションアドベンチャーゲーム。でも新情報はなし。

※画面はGBの海外版です

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
ACT

任天堂　2000年4月27日

ついにサンプルロム到着。TVCMも始まり『ムジュラ』旋風が巻き起こる気配だ。落ちてくる月の秘密。あまたの仮面の秘密。そしてどーして「ゼルダ」がおもしろいかの秘密。あともう少しで体験できます。その手に感動を!!

NEW ドラえもん3(仮)
ACT

エポック社　2000年

みんなの人気者ドラえもんがまたまたN64に復活だ!! 今回のゲームもドラえもんのひみつ道具を駆使して謎を解き敵を倒す3Dアクションアドベンチャーだ。音声認識システムにも対応するので、どんな事ができるのか楽しみだね。

ちゃんばらファイター
格闘ACT

ボトムアップ　発売未定

マリオネット（操り人形）を操作して戦う格闘アクションゲーム…だったんですが、どうやらこのソフトも発売されずに終わってしまいそうです。というのも発売元のメーカーさんが…。というわけで、今月で最後の画面で〜す。

バイオハザード 0(仮)
ADV

カプコン　未定

S.T.A.R.S.ブラヴォーチームのレベッカと、死刑を宣告された元海兵隊員ビリー・コーエン。いままでのシリーズにはなかった新しいシステムを取り入れて『バイオハザード』の洋館事件以前のストーリーが展開する。

※画面は開発中のものです

スーパーブラックバス64
SLG

スターフィッシュ　2000年夏

1度紹介しただけで新着情報が途絶えてしまったけど、開発はかなり進んでいたようなので、発売日は意外と近いかもしれない。釣りゲームの老舗メーカーが放つソフトだけあって、このN64版でもリアルな釣りが楽しめそうだ。

パネルでポン64(仮)

PUZ

任天堂 | 未定

任天堂オリジナルのパズルゲームのなかでも、1・2を争う人気をもつ『パネポン』。現在ニンテンドウオブアメリカの開発チームが制作中なので、最新情報はアメリカのほうが早いかも。と、言うわけでもうしばらくがまんしてね。

※画面はSFC版です

バスラッシュ

SPT

ビスコ | 4月28日

河口湖や琵琶湖など、バス釣りの名所で本格的にバス釣りが楽しめるゲーム。さらに出てくるワームも、実際に釣具屋さんで売ってる「エコギア」のワームだったりするわけだ。春の気分とともにバス釣りも解禁って感じかな。

ウルトラベースボール実名版64

SPT

カルチャーブレーン | 未定

マンガのような何でもアリな野球ゲームらしいんだけど、タイトルだけが発表されたものの、その後なんにも情報がない。N64では発売されないかも…、なんて噂まであるらしい。どの程度開発が進んでいるのかだけでも知りたいよね。

実況パワフルプロ野球2000

SPT GBP

コナミ | 4月29日予定

プロ野球は開幕しました。なのに、なぜあなたは発売してくれないの?! ドラペナなど大幅なアレンジをして、よりパワーアップをしているとのことなので、もう少し待ってくれ。早く巨人のミレニアム打線を体感したいよ。

NEW マリオテニス64

SPT

任天堂 | 7月21日予定

いきなりの発表で発売日も決定という、超おりこうさんのソフト。4人で対戦できるテニスゲームは、操作感と爽快感がバッチリ!! 新キャラのワルイージっていうのは、ちょっとひっかかるけど、みんなで楽しく遊べそうだね。

NEW がんばれニッポン! オリンピック2000

SPT

コナミ | 2000年夏予定

これまたいきなり発表の新タイトル。スポーツゲーム、オリンピックゲームの元祖コナミの送るミレニアムオリンピックゲームだ。競技の種類などはまだ不明。ぜひ、注目の野球もいれて(その際はパワプロ国際版)ほしいぞ。

パーフェクトダーク(仮)

SHT GBP

任天堂 | 2000年

プレイヤー視点の3Dガンシューティングゲーム。特殊情報員のジョアンナ・ダークとなり、世界的な陰謀に挑む。4人対戦でポケットカメラを使用して、プレイヤーの顔を取り込める機能がなくなったらしい。うーん、残念!

※画面は海外版です

エキサイトバイク64(仮)

RAC

任天堂 | 2000年

気長に待てと言われても、一体いつまで待てばいいのやら…。昨年夏のスペースワールドでは、存分に楽しめたんだけどな〜。とにかく早く発売して、というよりは、確実に発売してほしいと思うんですが、みなさんはどう?

スリッ駆ラジッ駆

RAC

任天堂 | 未定

これこそ昨年夏には完璧に遊べて、編集部にサンプルロムとか取り説まできてたのにな〜。ミニミニマシンをラジコン感覚でそうさできるおもしろさは、意外と楽しかったんだけど…。とにかく続報を待つことにしましょう。

レブ・リミット

RAC

開発/セタ | 未定

今月も特に動きのなかったこのソフト。いったんDD対応ソフトとして挙げられたこともあるように、まだ発売状況がハッキリしない。ただ、いまだに発売予定から消えないことから考えると、ある日突然発売が決定するかも。

ぬし釣り64 〜潮風にのって〜

ETC GBP

ビクターインタラクティブソフトウェア | 2000年5月26日

シリーズ全体の穏やかな雰囲気はそのままに、よりとっつきやすくなった印象の。釣りゲームが初めてという人でも、気楽に手軽に釣りの楽しさと醍醐味が味わえるはずだ。ミニゲームが新たに加わった「カクチック」もおススメ。

動物番長(仮)

ETC

開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト) | 未定

『ジャングルパーク』制作の松本弦人氏と『ウンジャマラミー』のシナリオ担当の伊藤ガビン氏など、超豪華なスタッフが送る「人間失格」「動物合格」「恋愛SLG」がキーワードのゲーム。いったいどんなソフトができるのかな?

※画面はイメージイラストです

はみだしクン 海の向こうのアメリカでは「007」最新作「WORLD IS NOT ENOHPH」が発表された。3D視点のアクションアドベンチャーで発売はエレクトロニックアーツ。日本発売はあるかな?

The 64DREAM ザ・ロクヨン ドリーム 合同企画 Nintendoスタジアム

最強ブラザーズ誕生記念！

マリオとルイージの兄弟テレカ 500名ビッグプレゼント！

2枚セット

毎日コミュニケーションズでは、
64ドリームとNintendoスタジアムが兄弟誌になったことを記念して、
マリオとルイージの兄弟テレカをプレゼントします。

台紙につけて
お届けします

2枚のテレカがなかよくセットになって、任天堂ファンなら必携モノ！プレゼント総数は、
2誌それぞれ250セットずつの、なんと500セットの大盤振舞だ!! さあ、ふるって応募しよう!!!

応募方法
ハガキにこのページの左下にある応募券を貼り、住所・氏名・電話番号と「好きな任天堂キャラ」を書いて、右のあて先まで。締め切りは**5月20日**（消印有効）だよ。

あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部
「兄弟テレカ」プレゼント係

64ドリーム6月号 兄弟テレカ 応募券

任天堂のゲーム情報は
おまかせください！

64ドリーム恒例企画！
ゼルダのテレカ
全員サービス！
『ゼルダの伝説 時のオカリナ』の感動から17ヵ月。早くもリンクが帰ってくるぞ!! 64ドリームでは、『ムジュラの仮面』の発売を記念して、恒例になったゼルダのテレカ全員サービスを実施します。前作のテレカをゲットしそこなった、そこの君！このチャンスを逃すと一生後悔するかも。ゼルダファンの友達にも教えてあげてね～！
ひとり何枚でも申し込めるぞ！
応募の方法
①テレカ1枚を申し込む場合は、800円分の未使用切手を用意しよう(テレカの代金および送料)。
②下の申し込み用紙を切り取り、住所・名前・電話番号を黒か青のボールペンでていねいに記入すること(エンピツで書くのはダメだよ)。
③80円切手とあて先を貼った封筒に①と②をまとめて入れ、下記のあて先まで送るのだ。
応募の注意
●1人何枚でもご応募できます。ただし、あて先に希望枚数を明記し、代金も枚数分の切手をお入れください。
例）3枚のテレカを申し込まれる場合…2400円分の切手
また、応募券も必ず同封してください(コピー不可)。
●切手が多めに入っていても差額は返却できません。
また、800円に満たない場合は応募を無効とします。
●発送は6月下旬を予定しています。
しめきりは、5月20日(土)消印有効
↓切り取って応募用封筒に貼るのだ
あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部
「ゼルダのテレカ」係
ゼルダのテレカを（　　）枚申し込みます
↑必ず記入してください
↓この応募券が返信用封筒に貼られるので、黒か青のボールペンでていねいに記入しよう!
応募券
ゼルダのテレカ 全員サービス応募券
住所 〒
名前 様
電話
ゼルダのテレカを（　）枚×800円分
（　　）円分の切手で申し込みます
THE LEGEND OF ZELDA
ゼルダの伝説
ムジュラの仮面
64DREAM
※実物は写真とは若干ことなることがあります。

ずっと品切れ状態が続いていたゲームボーイカラーが、ようやくいろんなお店で手に入るようになってきたね。そこで、今月から、ゲームボーイカラーとトイザらス限定のミッドナイトブルーのゲームボーイカラーを、4号連続でプレゼントするぞ。ドシドシ応募してね。

64ドリーム

1 NINTENDO64 クリアブルー 1名

読者の人気、ダントツNo.1! クリアブルーのN64

2 コントローラブロス 3名

対戦するには必需品だよね
＊色の希望はできません

3 ゲームボーイカラー 1名

最近ようやく手に入りやすくなってきたGBC

4 ゲームボーイカラー ミッドナイトブルー 1名

トイザらス限定のスペシャルカラーだぞ

5 発売中のお好きなN64ソフトを1本 2名

欲しいN64ソフトをハガキに書いて送ってね

6 発売中のお好きなGBソフトを1本 2名

欲しいGBソフトをハガキに書いて送ってね

7 N64ソフト ダイカタナ 1名

独得の世界観を持つ3Dシューティングゲーム

8 N64ソフト ガントレットレジェンド 1名

ファンタジー世界を舞台にした4人対戦が熱いアクションゲーム

9 ソフト書き込み済みGBメモリカートリッジ 1名

既にソフトが書き込まれているカートリッジ。何のソフトで遊べるかは届いてからのお楽しみ!

10 アメリカ版カードGB『ポケモン』攻略本 3名

アメリカで発売されている攻略本。中にスペシャルカードが1枚入っているぞ

メディアファクトリー

11 解放戦線のバンダナ 5名

『巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合』のロゴが入った特製バンダナだぞ

バンダイ

12 ポケモンキッズシリーズII 4名

バンダイから発売中のポケモンキッズシリーズII(パート3) 8体をセットで

信誠

13 ポケモンGBミニキャリーバッグ 12名

GBや通信ケーブル、ソフトの整理整頓に便利だぞ

14 ポケモンコレクションファイル 10名

これがあれば、ポケモンソフト全6種類がきれいに収納できるぞ

応募の方法 アンケートハガキに希望の商品番号と商品名をご記入の上お送りください。 **応募締切** 2000年5月19日 **当選発表** 64ドリーム8月号(6月発売)

ハガキは次ページについてるよ

読者アンケ〜ト

世の中はそろそろゴールデンウィークってなことで、みなさんそろそろ浮かれ出すころなんじゃーないかと思いますが、こちらは「ゴールデンウィークってなに？おいしいの？」ってな状況です。…はぁ……などとひがんでないで、今月もすばらしープレゼントのあたる読者アンケートのコーナー、いってみよう！

Q1 今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ)。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q2 今月号の記事内容の感想はいかがでしたか。
1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

Q3 今月号で良かった記事を表1からお選びください（3つ以内)。

Q4 今月号でつまらなかった記事を表1からお選びください（3つ以内)。

表1

No.	記事	No.	記事
1	付録：特製シール	20	デス仙人のゴリラでも分かるN64教室
2	N64新作ソフトカレンダー	21	トーキョー発GAME STREET JOURNAL
3	N64ドリームランキング	22	ドリームインプレッション
4	マリオテニス64	23	N64フォーラム
5	不思議のダンジョン 風来のシレン2〜鬼襲来！シレン城！〜	24	ロクヨン大通り商店街
6	星のカービィ64	25	秋葉原価格調査団
7	バイオハザード0	26	ニンテンドウパワー&GB発売カレンダー
8	実況パワフルプロ野球2000	27	特集：「任天堂Wヘッダーインタビュー」
9	糸井重里のバス釣りNo.1 決定版！	28	教えて本郷さん N64の質問箱
10	ぬし釣り64—潮風にのって—	29	毎月新聞
11	ドラえもん3（仮）	30	4コママンガ「ちびちびリンクの大冒険」
12	井出洋介の麻雀塾	31	SFC&GB情報局
13	カードヒーロー	32	64DD通信
14	忍たま乱太郎64　ゲームギャラリー	33	それゆけ!!マリオ親衛隊
15	ロクドリエンタメ倶楽部	34	ドリテクの殿堂
16	ゲームソフトファンクラブ2	35	N64新作ソフトカタログ
17	マンガ「Dream Drunker」	36	読者プレゼント
18	ほぼロクヨン流コピー塾	37	読者アンケート
19	ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	38	マンガ「ロクヨン夢日記」

Q5 携帯電話についての質問です。

(1) あなたは携帯電話を持っていますか？
1：持っている　2：持っていない

(2)携帯電話を持っている方は種類をお答え下さい
1：NTT Docomo　2：IDO　3：J PHONE　4：ツーカー
5：Cdma one　6：H″　7：PHS　8：その他

Q6 今後出るN64ソフトで、あなたが興味のあるものを表2から選び、興味のある順に3つまでお書きください。
【8月号（6月21日発売）の「期待の新作ランキング」で発表予定につき、その時に発売済みとなっているソフトは表2に含まれていません】

表2

No.	ソフト	No.	ソフト
	【あ行】	17	ドラえもん3（仮）
1	井出洋介の麻雀塾（64DD版）		【な行】
2	ウォール街（仮）	18	日本プロゴルフツアー64
3	ウルトラベースボール実名版64	19	ぬし釣り64—潮風にのって—
4	エキサイトバイク64（仮）		【は行】
	【か行】	20	パーフェクトダーク（仮）
5	がんばれニッポン！ オリンピック2000	21	バイオハザード0
6	巨人のドシン解放戦線チビッコチッコ大集合	22	パネルでポン64（仮）
7	現代大戦略 Ultimate War	23	VIEW POINT 2064
8	コンカーズクエスト（仮）	24	ファイアーエムブレム64（仮）
	【さ行】	25	不思議のダンジョン 風来のシレン2〜鬼襲来！シレン城！〜
9	サウンドメーカー（仮）	26	フライトシミュレーター（仮）
10	スーパーブラックバス64		【ま行】
11	スーパーマリオRPG2（仮）	27	MOTHER 3 豚王の最期
12	スリッ駆　ラジッ駆	28	マリオアーティスト ポリゴンスタジオ
	【た行】	29	マリオテニス64
13	DT DD版（仮）		【ら・わ行】
14	DDシーケンサー（仮）	30	レブ・リミット
15	デザエモンDD（仮）	31	WIPE OUT64
16	動物番長（仮）		

Q7 あなたは携帯電話でゲームや情報などのサービス（i-modeなど）を利用していますか？
1：利用している　2：利用していない　3：利用したいが端末がない

Q8 携帯電話などを使った通信対応機能が欲しいゲームボーイソフトの名前を2本あげて下さい

切手の不要な応募ハガキは次ページ。5月19日の消印まで有効だよ。

64ドリーム4月号プレゼント　当選者発表！

●NINTENDO64
東京都／木口太一

●NINTENDO64 ミッドナイトブルー
兵庫県／野口嘉納

●カスタムロボプラモ（レイカスタム）
岐阜県／若田英憲
福島県／加藤春介

●ゲームボーイカラー
宮城県／板橋拓也

●『巨人のドシン1』サウンドトラック
千葉県／細川智弘
愛知県／平山寛章
埼玉県／稲垣莉惠

●ゲームの時事問題
東京都／佐藤絵美
北海道／桑原佑佳
福島県／岩野一浩

●メタモード
埼玉県／根岸祐輔
福岡県／山北浩幸
大阪府／木下聖
宮城県／佐竹涼介
新潟県／柚木諒太郎
愛知県／横山美帆
宮城県／前山景太
新潟県／岡田大輔
熊本県／渡辺博臣
北海道／奥野幸一
東京都／飯野修行
宮城県／小林明子
北海道／田口輝
兵庫県／水野克彦
鹿児島県／谷村公哉
静岡県／井口和樹
宮城県／前山景太
埼玉県／足立隆広
三重県／竹田和彦
神奈川県／小林健太
ほか

●ゴエモンもののけ双六（N64ソフト）
徳島県／中野詩郎
京都府／兼綱真梨子

●ゴエモンもののけ道中（GBソフト）
福井県／佐々木隼司
大分県／岡部大祐

●『牧場物語』コミック
埼玉県／槇崇元
奈良県／上柿善崇
長崎県／辻彩香
鹿児島県／木元夢乃
愛媛県／日野隆太
岡山県／平聖史
高知県／細美知志
福岡県／原健太
愛知県／真野香織
北海道／加藤大愛

●じゃがいぬくんカレンダー
青森県／新田尚也
岐阜県／脇田和朗
栃木県／和泉嘉紀
千葉県／山田春絵
岐阜県／神崎聖士

●ポケモンGBミニキャリーバック
奈良県／仲村美幸
北海道／和泉博之
兵庫県／小原俊樹
東京都／前野良太
富山県／清本祥子
群馬県／松島綾
長崎県／木下愛子
千葉県／有村香奈子
神奈川県／力武仁
山形県／金子舞
岐阜県／柳原亜由美
新潟県／金田諭

●ポケモンコレクションファイル
富山県／武部まさ志
愛知県／松崎瑞季
静岡県／芳川貴充
神奈川県／佐藤昭博
秋田県／須藤拓弥
大阪府／田中陽
山形県／渡部亨
大阪府／久保直樹
山形県／斎貴行
東京都／長谷川玲子

●特製ワーム
岩手県／佐々木一順
大阪府／宮崎智也
愛知県／谷川英之
宮城県／阿部貴史
滋賀県／橋本正吾

●薬用入浴剤「みづきのゆ」
愛媛県／古市靖
大阪府／晒彰宏
宮崎県／年神祐介
奈良県／松田裕次
茨城県／渡沼直人
山形県／皆川惣祐
新潟県／樋口晃平
福岡県／山口圭一
茨城県／七井敬弘
兵庫県／高坂裕策
奈良県／小川厳清
ほか

（風来のプレゼント）

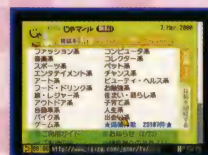
●風来三度笠&道中合羽セット
北海道／吉田誠

●風来の刀
宮城県／白幡弘

●風来のシレン(SFC)
岐阜県／石田宗之
徳島県／白井大基

●風来のシレン(SFC)ポスター
鹿児島県／建部智明
和歌山県／橋爪透
山形県／黒澤奈都
青森県／竹景造
神奈川県／仁井田恵里

正しいモデムのつなぎ方

「64DDの電話回線をつなげるためにはNTTに許可をもらわないといけないの？もしや何万もお金払うとか…」と心配してるのは福岡県の「けいちゃん」さん。お家に電話回線が引いてあるんなら、そんな心配はいらないよ。電話機につながってるモジュラーケーブルをひっこぬいて、モデムに差し込めばOK！。特別な工事も届け出もいりまへん。ただ、古い家とかだと、電話の接続がモジュラージャックじゃない場合が、ごくたまーにあったりする（電話が黒電話だったりしたら要注意！)。その場合はNTTに頼んで工事してもらわないとダメだぞ。でもまぁ、いまどきそんなこともメッタにないとは思うけどね。というわけで「けいちゃん」さん、お家の電話の接続を確かめて見てね。ところで、ネットにつないだら、接続時間には気をつけてね。電話代の請求書をみて、目をまわすことになっても、当局は一切関知しないからそのつもりで。なお、このページは自動的に消滅…しないけどさ。

◆インターネットには情報がいっぱい。こういうページを参考にして、自分のほしい情報を見つけだしてね

7月号は

5月20日(土)に発売します

定価490円

＊一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

NEXT MENU 次号予告

今年のゴールデンウィークは、『ムジュラの仮面』と『パワプロ』で決まり！ てなわけで、次号ではこの2本の攻略情報のほかに、『マリオテニス64』、この夏期待の『マリオRPG2』、さらには『風来のシレン2』など、楽しさいっぱいで新作情報をお届けします。また、ゼルダグッズ全員サービスや開発者インタビューも企画中。お楽しみにね〜!!

＊予告の内容等は変更される場合があります

EDITOR'S VOICE 編集後記

●「カービィのマウスパッド」に、たくさんのご応募いただきましてありがとうございました。4月末にはお届けする予定です。今月発表の、「ゼルダのテレカ」および、「Nスタ」との合同企画「兄弟テレカ」へのご応募もお待ちしてます！

●桜の名所が目と鼻の先なのに、桜が満開になるころには仕事がピークを向える巡り合わせの悪さを嘆くことしきり。別に花見に行きたいわけじゃないけど、近くのコンビニが混むのがちょっとね（やっぱりくやしいわたる）

●先月の尾関氏ではないが、俺もこの春で編集生活10年を迎える。勢いで買ったMac IIciは素人編集にしては超高価な代物だったが、漢字Talk6の時代を体験したからこそ、今の俺があると言えるかも?!（マッシー）

●『ゼル伝ムジュラ』をまったくさわらない状態で、宮本さんのインタビューに同席した。ネタばれを心配していたが、そんなことは全然なく、新しい試みにいっそう心を引かれてしまった。早くやりたいよ〜（ケイ少佐）

●突然ですが、バイクで事故ってしまいました。怪我しました。けっこー痛いです。いやもう、運転する人もしない人も、道路では気をつけてくらはいよ（それはそーと、看病してくれる優しい女の子募集（嘘）/もっちー）

●競馬が絶不調で、桜花賞でも涙がこぼれるほどヤラれました。皐月賞はラガーレグルス、天皇賞はラスカルスズカ、マイルCはアグネスデジタルから買う予定。果たしてリベンジなるか、それとも更に傷口を広げるか？（エンドー）

●ついに大阪から上京してしまいました（正確には千葉に引っ越したんだけど）。これから64DREAMの編集部で雑誌作りのお手伝いをしていくわけですが、何から覚えればいいのやら…。とにかく一生懸命がんばるぞ〜!!（中植）

●無人島に1枚だけレコードを持っていくなら何を？というテーマで、各界著名人が想いを綴った本を読む。いちいち悩まず即答できるようにしておけという、音楽評論家の萩原健太氏の言葉に納得（無論ラバー・ソウル尾関）

●東京ゲームショウでは、ゲームより物販コーナーを熱心に見て歩いた。で、ひらめいた。ゼルダのイメージにピッタリの、ある商品。実現するといいな〜。次号でお知らせできるといいんだけどね（ゼルダグッズ渇望症のSAO）

編集部へのおたよりのあて先は…

〒102-0074 千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「○○」係まで

バックナンバーに関するお問い合わせは…

お近くの書店にお問い合わせください。なお、在庫の確認につきましては弊社業務課（Tel: 03-3211-2568）までお願いいたします。

STAFF スタッフ

●発行人……濱田浩賓
●プロデューサー……中川信行
●編集長……左尾昭典
●副編集長……中北亘
●デスク……真下明
●編集……岩崎桂／持田康之／遠藤靖幸
中植茂久
●編集協力……尾関友詩（ワークハウス）
真下寿子／大渕豊
白石岳／永見浩子
●カバーデザイン……斉藤浩一（az! firm）
●編集デザイン……大條千鶴子
●デザイン&DTP……大岡喜直／相京厚史（GORILLA）
斎田秀子／黒沢哲
菊島康博（az! firm）
金井了／萩原美和／福田和行
越智健夫（VAC creative）
岡田清一朗／水谷明彦（AD GAIN）
●写真撮影……水口哲二／加藤昌人
福原満明
●イラスト……中植茂久／記村隆鶴
三浦ゆうま
●広告……笹川北等／柴崎貴久
●印刷……大日本印刷株式会社

The64DREAM 6月号
2000年4月21日発行
発行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編集●〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675
本社（広告・業務・販売）
〒100-0003
東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル
TEL03(3211)2579（広告）
TEL03(3211)2596（販売）
TEL03(3211)2568（業務）
FAX03(3214)8558（共通）

郵便はがき

料金受取人払

麹町局承認

4230

差出有効期間
平成12年6月
30日まで有効
（切手不要）

102-8790

東京都千代田区九段南 1-5-13
共同ビル2号館
（株）毎日コミュニケーションズ

編集部
アンケート係

フリガナ		性別	年齢
氏　名		男 女	歳
ペンネーム			
住　所	〒		
電話番号	☎　（　　）		
勤務先・学校名	（さしつかえなければお書きください）		
希望プレゼント	番号	プレゼント名	

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

The 64 DREAM ザ・ロクヨンドリーム

読者アンケート 6

2000年6月号アンケートハガキ

Q1		Q2		Q3				Q4			

Q5	①		②		Q6	1番興味あり	2番目	3番目

Q7		Q8	

Q9 「N64の質問箱」NINTENDO 64 について知りたいことがあれば、お書きください。

Q10 本誌へのご意見、ご希望をご自由にお書きください。

キリトリ線

Nintendo
NINTENDO64
月が墜ちてくる、最後の三日間
リンクの出会う不思議な人々
謎を秘めた魔性の仮面
こんどのゼルダは【こわさ】がある。
リンクが迷いこんだ不思議な世界『タルミナ』。そこは、三日後には月の落下によって滅びる運命の世界だった。
従来のゼルダテイストはそのままに、仮面、月、時間、そして奇妙な住人達との出会いが、不思議な【こわさ】をも感じさせてくれる。
新たな『伝説』の幕開けは、もうそこまで迫っている。
THE LEGEND OF ZELDA®
ゼルダの伝説
ムジュラの仮面
4月27日（木）発売
仮面の力でリンクの姿や能力も変化。
●3DアクションRPG ●1人用 ●メモリー拡張パック専用 ●振動パック対応 ●バックアップ機能付き
このゲームは『メモリー拡張パック（ハイレゾパック）』がないと遊べません。
※お持ちでない方は『メモリー拡張パック付き』をお求めください。
IN
メモリー拡張パック付き
メーカー希望小売価格7,800円（税別）
ゲームカセット単品
メーカー希望小売価格5,800円（税別）
と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。 ©2000 Nintendo
任天堂株式会社　本社　〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/
NINTENDO64